www.agames.com.br
ação
games
Edição nº 162 Abril de 2001 R$ 4,90
3451/1
ISSN 0104-1630
00162>
9 770104 163000
Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações e Controle: Gilberto Fischel

Diretor de Operações: Antonio Godoy da Silva
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul
Diretor de Publicidade: Paulo Cesar Araújo

Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone
Redator-Chefe: Edson Rossi
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editor: Darius Roos
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Diagramador: Fábio Munhoz Figueiredo
Analista de Jogos: Humberto Martinez
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Carol do Valle, André Feliciano (foto); Felipe Azevedo, Ronaldo Testa, (jogo); Luciana Gomes, Priscila Pastre, Shinichiro Nakaba, Silvia Gomez (texto), Renato Costa (diagramação); Daniela B. Puccini (revisão); Mario L. C. Barroso (tradução); Alexandre Jubran (capa)

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Suzana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Elaine Komatsu
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio Filho

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerentes de Publicidade: Sandra Mara Moskovich,
Executivos de Contas: Claudia Gussoni, Jorge Elias
Coordenadora: Juliana de Moura

ASSINATURAS
Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ariane Medina
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa
Presidente Executivo: Ophir Toledo
Vice-Presidentes: Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald
www.abril.com.br

Fale Conosco

Seus comentários, críticas e sugestões são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua *Ação Games*.
Cartas: Av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, CEP 05425-902, São Paulo, SP.
E-mail: agames.abril@atleitor.com.br.
Site: www.agames.com.br.
Telefone: (0xx11) 3037-4673.
De 2ª a 6ª, das 11h às 12h e das 15h às 17h.

Atendimento ao Leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Dúvidas. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes ou estratégias completas. Coloque sempre nas mensagens o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone. Mande também um pseudônimo, se não quiser que seu nome saia na revista.

Assinaturas

Telefones
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2121
Outras localidades (ligação grátis): 0800-701-2828
De 2ª a 6ª, das 8h às 22h.
E-mail: abril.assinaturas@abril.com.br.
Fax: (0xx11) 3990-2100.
Site: wwww.assineabril.com.br.

Atendimento ao Assinante

Para renovar sua assinatura, comunicar mudança de endereço ou tirar dúvidas sobre pagamentos e entrega da revista.
Telefones:
Grande São Paulo:(0xx11) 3990-2112
Outras localidades (ligação grátis): 0800-701-2828
De 2ª a 6ª, das 8h às 22h
E-mail: abrilsac@abril.com.br.
Fax: (0xx11) 3990-2100.
Site: www.abrilsac.com.br.

Edições Anteriores

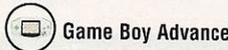
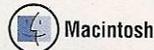
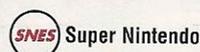
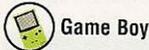
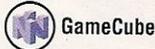
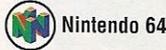
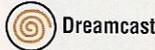
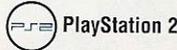
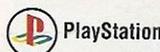
Solicite ao seu jornaleiro ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br.
O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

Para Anunciar

De 2ª a 6ª, das 8h às 22h
Telefones
São Paulo: (0xx11) 3037-2720
Outras localidades (ligação grátis): 0800-132066

Videogames

Game Boy **Game Boy Advance**

ação games

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (0xx11) 3037-2000, fax: (0xx11) 3037-4961
Publicidade: tel. (0xx11) 3037-4074, fax: (0xx11) 3037-4427, site: www.publiabril.com.br
Classificados: Francisco Raymundo Neto, tel.: 0800-132066, Grande São Paulo: (0xx11) 3037-2700

Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5.919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, fax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7575, fax: (061) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º andar, conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, fax: (019) 232-7975
Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: av. Osmar Cunha, 251, 5º andar, sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, fax: (048) 224-6228
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, fax: (085) 264-3939
Goiânia: r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, fax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8º andar, sl. 802, Menino Deus, CEP CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º andar, sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401, Lagoa, CEP 22071-030, fax: (021) 513-2348
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º andar, sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487
Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL
Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE!
Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.
Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA
Esportes
PLACAR
Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME
Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • VIVA! MAIS
Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO • BONS FLUIDOS
Entretenimento
CONTIGO • REVISTA DA WEB! • MINHA NOVELA

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição nº 162. Atendimento ao assinante: Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (0xx11) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-704-2112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: Solicite ao seu jornaleiro ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br. O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

IMPRESSA NA DIVISÃO
GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

SERVIÇO AO ASSINANTE:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2112
Demais localidades: 0800-704-2112

PARA ASSINAR:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2121
Demais localidades: 0800-701-2828

Índice

Editorial

Não perca tempo e corra pra ver a reportagem do Humberto Martinez sobre *Fear Effect 2: Retro Helix*, com visual preparado pelo Fábio Figueiredo, que também arrebentou na arte do Test Drive. Este mês foi de muito trabalho. Por um lado, o Felipe analisou uma porrada de jogos desta edição – que tem 131 games – e ainda arrumou tempo para detonar *Metal Slug X* e *Paper Mario*. Por outro lado, trancamos mais uma vez o Ronaldo na sala dos horrores para conseguir as 1.050 dicas. Você sabe, aqui a gente corre para informar mais, melhor e antes. Não deixe de comentar o que pensa das reportagens sobre o lançamento do Game Boy Advance e também sobre o índio que curte Master System, e saiba tudo sobre F-1 nos sites selecionados de Mr. Web. E até o mês que vem, quando a *Ação Games* estará festejando 10 anos. Vejo vocês na 66!

DREAMCAST (DC)
Conflict Zone 22
deSpiria 22
Guilty Gear X 47
Iron Aces 22
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child 46
Netto de Tennis 45
Power Jet Racing 2001 22
Surf Rocket Racer 45

GAME BOY ADVANCE (GBA)
ChuChu Rocket! 26
Fire Pro Wrestling 26
F-Zero 26
Silent Hill Play Novel 26

GAME BOY COLOR (GBC)
Force 21 64
Portal Runner 27
Razor Freestyle Scooter 27
Snoopy Tennis 27
The Mummy 64
The PowerPuff Girls: Bad Mojo Jojo 64
Trouballs 27
Woody Woodpecker Racing 64

MAC
Need for Speed: Porsche Unleashed 65
Oni 65

NINTENDO 64 (N64)
Paper Mario 58

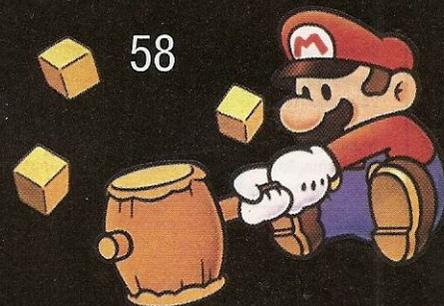
PC
Bugs Bunny & Taz: Time Busters 66
Call to Power 2 66
Global Operations 24
Icewind: Date 66
Kingdom Under Fire 66
NBA Live 2001 67
Oni 67
Project Eden 24
Project IGI – I'm Going In 67
Serious Sam 24
Sim Coaster 67
The Sims: House Party 24

PLAYSTATION (PSX)
Aqua GT 44
Big Ol' Bass 2 44
Bob – The Builder 44
Crazy Balloon 2000 45
Fear Effect 2: Retro Helix 48
Fist of the North Star 25
Metal Slug X 54
Monster Force 25
Moto Racer World Tour 44
Oh No! 25
Super Robot Wars Alpha Gaiden 25
Warm Up! 45

PLAYSTATION 2 (PS2)
4x4 Evolution 20
Armored Core 2: Another Age 20
Dark Angel 20
Gauntlet: Dark Legacy 20
Grand Theft Auto 3 28
Half Life 21
Le Mans 24 Hours 21
Monster Rancher 3 21
Quake 3: Revolution 21

XBOX (X)
Halo 23
Malice 23
Oddworld: Munch's Oddysee 23
Wiggles 23

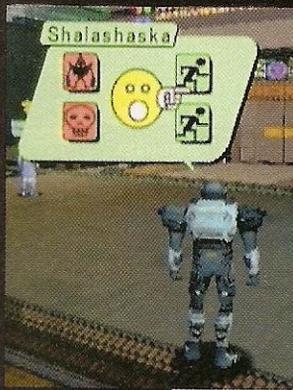
DESTAQUES

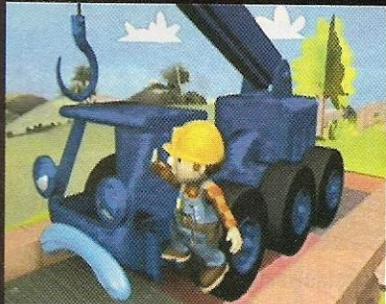
Cartas 8
Classificados 82
Conexão Japão 15
Dicas & Truques 68
Dúvidas 12
Game da Gata 13
GameShark 78
Mac Games 65
Mr. Web 16
Notícias 14
Page PC 66
Pódio 6
Portátil 64
Pré-lançamentos 20
Promoção 80
Reportagem Na Palma da Mão 40
Test Drive 18

58
Detonado Paper Mario (N64)

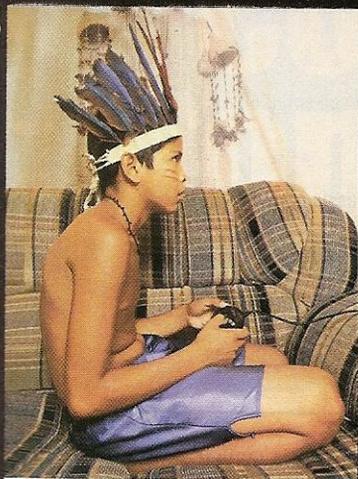
42
Reportagem Eu Tenho a Força

54
Detonado Metal Slug X (PSX)

Ilustração de capa: Alexandre Jubran

34

EGM Brasil

44

Jogo Rápido

38

Reportagem Joystick com Tacape

28

Prela Especial Grand Theft Auto 3

DICAS

(DC) Guilty Gear X 71
(DC) Hidden and Dangerous 70
(DC) Maken X 71
(DC) MTV Sports: Skateboarding – Featuring Andy McDonald 70
(DC) NFL Quarterback Club 2001 71
(DC) NHL 2K 71
(DC) Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 70
(DC) Silent Scope 71
(DC) Soul Fighter 70
(DC) Star Wars Demolition 70
(DC) Street Fighter Alpha 3 (Street Fighter Zero 3) 71
(DC) Test Drive Le Mans 24 Hours 71
(DC) TNN Motorsports Hardcore Heat (Buggy Heat) 71
(GB) Chicken Run 75
(GB) NFL Blitz 2000 75
(GB) Spawn 75
(GB) Star Wars: Episode 1 – Obi-Wan's Adventures 75
(GB) Tom and Jerry: In Mouse Attacks! 75
(GB) X-Men: Mutant Academy 75
(MD) Animaniacs 77
(MD) Disney's World of Illusion 77
(MD) Tinhead 77
(MD) Toughman Contest 77
(MD) Tyrants 77
(MD) Warlock 77
(MD) Zero Tolerance 77
(N64) Doom 64 74
(N64) Mickey's Speedway USA 74
(N64) Scooby-Doo! Classic Creep Capers 74
(N64) Star Wars: Rogue Squadron 74
(PC) Descent 3 72
(PC) Heroes of Mighty and Magic 3: Armageddon's Blade 73
(PC) Majesty: The Fantasy Kingdom Sim 73
(PC) Tonic Trouble 72
(PC) Tony Hawk's Pro Skater 2 72
(PSX) Command & Conquer Red Alert: Retaliation 69
(PSX) Croc: Legend of the Gobbos 68
(PSX) NFL GameDay 2001 69
(PSX) NHL 2001 68
(PSX) Pandemonium 69
(PSX) Spyro: Year of the Dragon 69
(PSX) Toca World Touring Cars 68
(PSX) WWF Smackdown! 2: Know Your Role 69
(SNES) Arcana 76
(SNES) Arkanoid: Doh It Again 76
(SNES) BOB 76
(SNES) Disney's Aladdin 76

GAMESHARK

(DC) Deep Fighter 78
(DC) Disney's 102 Dalmatians: Puppies to the Rescue 78
(DC) Gunbird 2 78
(DC) MDK 78
(DC) NFL 2K 78
(DC) NHL 2K 78
(DC) Omikron: The Nomad Soul 78
(DC) Slave Zero 78
(DC) Star Lancer 78
(N64) Batman Beyond: Return of the Joker 78
(N64) Mega Man 64 78
(N64) Pokémon Puzzle League 78
(N64) Star Wars: Episode 1 – Battle for Naboo 78
(N64) WWF No Mercy 78
(PSX) Championship Motocross 2001: Featuring Ricky Carmichael 78
(PSX) Championship Surfer 78
(PSX) Darkstone 78
(PSX) Digimon World 78
(PSX) Disney's The Lion King: Simba's Mighty Adventures 78
(PSX) Ducati World Racing Challenge 79
(PSX) Final Fantasy 9 79
(PSX) Ford Racing 79
(PSX) Gran Turismo: The Real Driving Simulator 79
(PSX) Lunar 2: Eternal Blue Complete 79
(PSX) Mega Man X4 79
(PSX) The Mummy 79
(PSX) Tomb Raider Chronicles 79
(PSX) Vigilante 8: 2nd Offense 79

Os jogos mais alugados em fevereiro

DREAMCAST (DC)	NINTENDO 64 (N64)	PLAYSTATION (PSX)
1) Shemue	1) Banjo Tooie	1) Final Fantasy 9
2) Jet Grind Radio	2) Zelda: Majora's Mask	2) Spider-Man
3) Phantasy Star On-Line	3) Donald Duck: Goin' Quackers	3) Driver 2
4) Crazy Taxi	4) The World Is Not Enough 007	4) Tony Hawk's Pro Skater 2
5) Virtua Striker 2	5) Tony Hawk's Pro Skater 2	5) Final Fantasy 8
6) Resident Evil Code: Veronica	6) Spider-Man	6) Chocobo Racing
7) Marvel vs Capcom 2	7) Mario Party 2	7) Batman Beyond
8) Skies of Arcadia	8) Tom and Jerry	8) Fighting Force 2
9) Grandia 2	9) Pokémon Stadium	9) Tomb Raider 4
10) Tony Hawk's Pro Skater 2	10) Mario Tennis	10) Spyro – The Dragon

LOCADORAS CONSULTADAS
Belo Horizonte (MG) - Mega Game. Tel.: (0xx31) 3296-7184
Salvador (BA) - Street Games. Tel.: (0xx71) 314-2535
São Paulo (SP) - Maxxi Revistaria e Locadora. Tel.: (0xx11) 591-0039
São Paulo (SP) - Only Games. Tel.: (0xx11) 3862-1125

Ranking gringo

1) Pokémon Gold (GBC)
2) Pokémon Silver (GBC)
3) The Legend of Zelda: Majora´s Mask (N64)
4) Final Fantasy 9 (PSX)
5) WWF No Mercy (N64)

Ranking Japa

1) Pokémon Crystal (GBC)
2) Mario Party 3 (N64)
3) Yugio Duek Monsters 4 (GBC)
4) Mobile Suit Gundam (PS2)
5) The Bouncer (PS2)

Fonte: revista *Electronic Gaming Monthly* (março/2001)

Ranking Ação Games

Jogo / Crítico	Darius Roos	Felipe Azevedo	Humberto Martinez	Ronaldo Testa	Média
Fear Effect 2: Retro Helix (PSX)	"Que delícia" ★★★★★	"Continua um absurdo " ★★★★★	"Quente demais" ★★★★☆	"Muito bom, bom mesmo" ★★★★★	★★★★½
Guilty Gear X (DC)	"Desenho animado encrenqueiro" ★★★★☆	"Belos gráficos e pouco controle" ★★★☆☆	"Combos animais e lutadores estranhos" ★★★☆☆	"Sem noção" ★★★★☆	★★★½☆
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child (DC)	"Bangue-bangue louco" ★★★☆☆	"Quake macabro" ★★★☆☆	"Destruição total e rock´n´roll" ★★★☆☆	"Rock antigão" ★★★★☆	★★★☆☆
Metal Slug X (PSX)	"Diversão rápida e simples" ★★★☆☆	"De onde vem tanto tiro?" ★★★☆☆	"Muita ação no melhor estilo arcade" ★★★☆☆	"Clássico arcade" ★★★★★	★★★½☆
Paper Mario (N64)	"Mario é Mario" ★★★★☆	"Simples e muito inteligente" ★★★★★	"Uma das melhores atuações de Mario" ★★★★★	"Achatado, mas muito louco " ★★★★★	★★★★½

Desafio (edição 160)
Qual o primeiro jogo em que apareceu Rush, o cachorro do Mega Man?

Resposta: *Mega Man 3*

Vencedores:
Eder Diego Dias do Prado, Guarulhos (SP)
Eloi Canuto dos Santos Neto, Manaus (AM)
Jadson dos Santos Matos, Rio de Janeiro (RJ)
Thiago Carvalho Bayerlein, Poá (SP)
Willian Sabino, Ipatinga (MG)

Pergunta do mês (edição 160)
Se você puder escolher entre um Dreamcast, um GameCube, um PlayStation 2 e um Xbox, qual você escolheria? E por quê?

Respostas:
"Eu escolheria o PlayStation 2, porque ele faz o meu tipo: bom, bonito e muito radical."
Gustavo Ernesto Weber, Igrejinha (RS)

"Eu ficaria com o GameCube, porque meu motivo de vida se chama Nintendo."
Marco Aurélio Pereira, São Paulo (SP)

"Para mim o melhor seria um Dreamcast, pois no momento ele tem muito mais jogos."
Edson Silva de Andrade, São Paulo (SP)

Vencedor Promoção Game da Gata (edição 159)
Márcio Nascimento Morais, São Bernardo do Campo (SP)

Vencedor Promoção 1 PS2 (edição 159)
Pergentino Silveira dos Reis Jr., Guarulhos (SP)

Frango

Mariana Ximenes

A revista está cada vez melhor, especialmente o *Game da Gata*. Mas tem um problema: na edição 148, a atriz Mariana Ximenes não apareceu de biquíni. Por quê? Eu quero vê-la na seção e de biquíni.

Leandro O. Hashimoto, Sorocaba (SP)

Claro que ela apareceu de biquíni! Vai ver que foi apenas na sua revista que isso não aconteceu. Que azar, né? Próximo!

Game da Gata

Os detonados da edição 160 estavam uma m... Ah, e o *Game da Gata* com a prima da Feiticeira, na mesma edição, ficou uma porcaria. Por que vocês, frangos da Redação, não tiraram a foto de frente? De lado não dá para ver nada.

Gustavo Weber, Igrejinha (RS)

É que nas fotos de frente o biquíni dela desamarrou e a gente decidiu ficar com as imagens. Você entende, né? Próximo!

PlayStation

A Sony vai abandonar o PSX assim como a Sega abandonou o Saturn? Haverá lançamento para as três plataformas (PSX, PSO e PS2)?

Luis Vitor Anuich, Floriano (PI)

Cara, você acha que os japas da Sony são bestas? É claro que eles fizeram um console novo que roda os jogos dos antigos, mas fizeram jogos novos que não rodam nos consoles antigos. Em outras palavras, você vai ter de comprar o PS2 se quiser detonar os lançamentos. Portanto, mãos ao alto..., digo, junte sua grana. Próximo!

Pegadinha

O que é, o que é? Fica no galinheiro e bota ovos? Resposta: o Frango da *Ação Games*, que parece galo, mas é galinha.

José Carlos R. Oliveira, Boquim (SE)

Então responda esta: "O que é, o que é? Vive lá em Boquim, fazendo muita besteira/Trata-se de um bicho esquisito, chamado Zé Carlos Oliveira". Próximo!

Minas Gerais

E aí, panacas. Como está este galinheiro chamado *Ação Games*? Até que enfim algum brasileiro fez algo que presta – me refiro ao jogo *Outlive – A Era da Sobrevivência*, desenvolvido pelo pessoal da Continuum. (mais 20 linhas de blablablá) Os erros gramaticais e de acentuação foram de propósito.

Francis Silva Couto, Divinópolis (MG)

Também estamos fazendo algo que presta: nunca mais abriremos suas cartas na Redação. Próximo!

Minha carta é não amigável, seu frangote. Fiquei sabendo que você é chegado numa minhoca (se é que você me entende). É bom você ter mais respeito com aqueles que te sustentam; portanto, abaixe essa crista.

Eduardo Barbosa Soares, Belo Horizonte (MG)

Dudu Barbosa, me responda uma coisa: você está com ciúme? (se é que você me entende) Próximo!

Frango, você parece um Pikachu babaca, desprezível e abominável. Chega de bronca e vamos aos pedidos. Quero um pôster de *Dino Crisis 2* (PSX) e a Tiazinha ou a Érica no *Game da Gata*. A revista está D+, muito louca.

Felipe Victor Procópio, Três Corações (MG)

Até iria atender os pedidos, mas como seus dois colegas de estado (acima) foram muito mal-educados, você também dançou. Próximo!

Chocado

Frango, estava saindo com a sua irmã e na hora H ela botou um ovo!

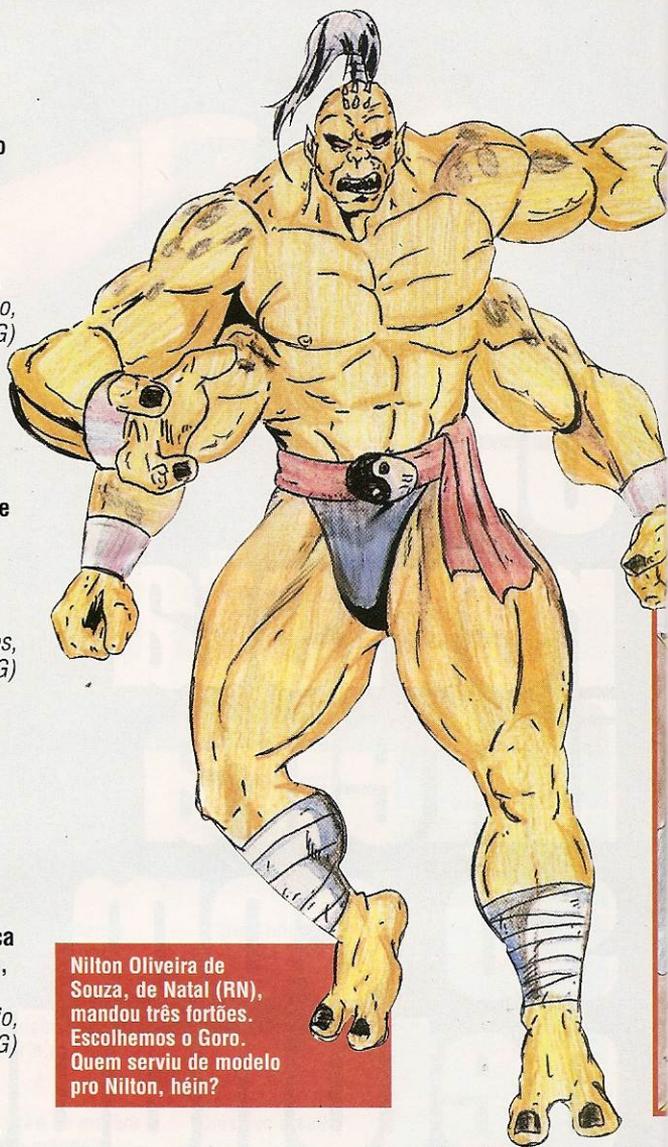
Antonio Viciado A. T., São Paulo (SP)

Não era um ovo, era um Kinder Ovo. E sabe quem estava dentro? Ela mesmo. Próximo!

Doença do Frango Louco

Na edição 160 você respondeu que não era um animal, mas sim ave. Você está errado. "Ave: animal de pele revestida de penas, membros anteriores transformados em asas." (Dicionário Aurélio)

Marcelo Melo, via e-mail

Ok, você está certo. Eu, as pombas e os gaviões somos animais. Para que chamar de ave, somos animais, né? Agora eu sei por que os humanos têm praticamente o mesmo número de genes dos vermes. Próximo!

Nilton Oliveira de Souza, de Natal (RN), mandou três fortões. Escolhemos o Goro. Quem serviu de modelo pro Nilton, héin?

Jessé Brito Nascimento, de Itaquaquecetuba (SP), abusou das cores e garantiu espaço em nossa galeria

Valter de Oliveira Jr, de Florianópolis (SC), resolveu tirar uma onda do Frango (ao lado). Beleza, Valter (você não perde por esperar)

Allan Rocha de Moraes, de Alvorada (RS), caprichou. Valeu, Allan!

Diego Ribeiro Allegue, de Santo André (SP), atacou de Aranha...

Game Shark

Escrevo para pedir códigos de *Winning Eleven 2000* (seleções).

Álvaro Fernando Nobre de Souza Jr.
Maragogipe (AL)

Treine mais e trapaceie menos. Não vamos dar os códigos desse jogo. Próximo!

Calendário

Por que vocês colocaram o calendário 2001 na *Ação Games Preview* e não na *Ação Games* normal?

Fabiano Braz de Andrade,
São Luís (MA)

Porque sim. Próximo!

Dicas para GBC

Caros amigos. As respostas do Frango são ótimas, os detonados, bem explicados, a única reclamação é: faltam mais dicas para Game Boy Color.

Washington Pinto Rêgo Filho,
Boa Vista (RR)

sem nome é um contra-senso. (Ah, e não vamos dar dicas, você puxou o saco da gente) Próximo!

Choradeira

Tá certo que a snif... vai abandonar o buáááá. Mas não é possível que vocês abram mão da snif.... e vão fazer com que o buáááá suma da Grrrr. Não deletem a snif, porque, caso contrário, a Redação vai de lágrimas abaixo.

Antonio Afonso,
via e-mail

Traduzimos o que você quis dizer, mas o anjo Rafael da novela das 7 jura que não vai beijar você na boca de jeito nenhum. Que pena (snif, buááááá). Próximo!

Primeirão

Manés, coloquei a notícia do fim do Dreamcast bem antes de vocês, no meu site (www...).

Michel Brienza,
via e-mail

Então tá, mas não acredito. Próximo!

Site

Ficou muito fera aquele vídeo de *Silent Hill 2* (PS2) no site (www.agames.com.br) de vocês.

Fernando DJ, via e-mail

Viu, Michel? Próximo!

Camiseta

Nós estamos querendo te desossar, Frango. Me mande uma camiseta da *Ação Games*.

Ryo,
via e-mail

Então segure aí, ela tá indo por e-mail. Próximo!

Alone in the Dark

Estou louco para que o jogo *Alone in the Dark* seja lançado. Quando isso vai acontecer?

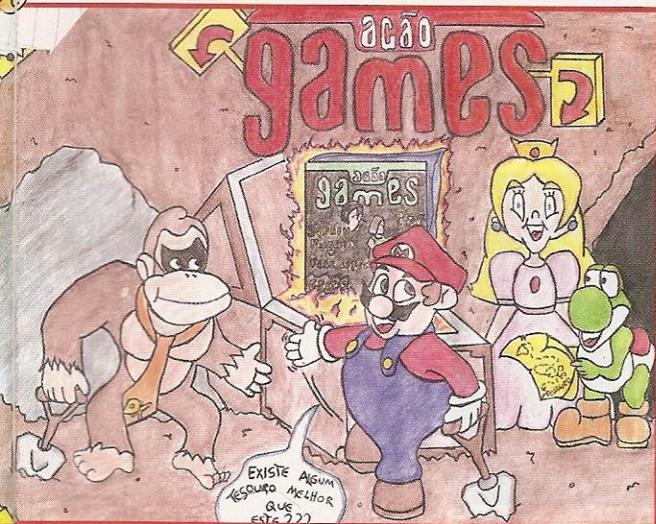
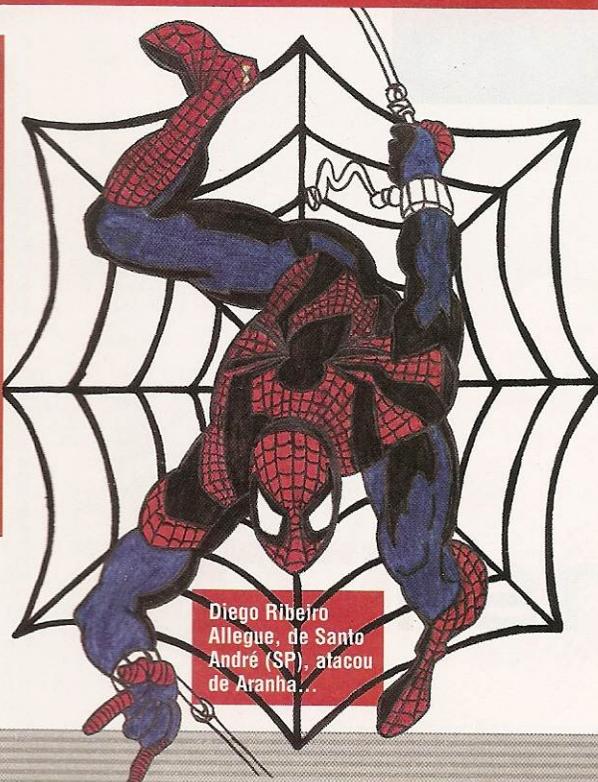
Hudson,
via e-mail

Agora que você disse isso, a DarkWorks e a Infogrames resolveram lançar o jogo em março. Está bom pra você?

EGM Brasil

Parabéns pela parceria com a EGM, que sempre traz algo interessante. O PS2 vai ser lançado no Brasil? Caso não, existe alguma previsão de lançamento de algum chip que possa fazê-lo rodar DVDs daqui?

Leandro, Brasília,
via e-mail

O PS2 deve chegar ao Brasil, mas antes deve vir o PSO. Quanto aos DVDs, não existe esse chip nem previsão de que venha a ser vendido. Já tá pensando maldade, né? Próximo!

PRAZER, meu nome é Frango, de dia, mas à noite meu nome é Frangotinha. Minha história é muito comum, sou um frango frouxo e incompetente procurando um emprego. Gatos, mandem cartas para a *Ação Games*, com fotos, de preferência nus. Meu lema na *Ação Games* é "Vamos soltar a franga". Eu gosto de responder as cartas desse modo estranho, pois "cachorro que late não morde". Tchau, gatos. Que tal um programinha a dois...

Pedro H. Parreiras de O. Silva, Divinópolis (MG)

TCI Notícias

TCInet > TCI Games

TCI Download

TCI Hard & Soft

Configure seu PC

Luciana Gomes

Muitas dúvidas para um homem só

Caros colegas, em *Dino Crisis* (DC, PSX) já fiz dois finais. Em um, Regina e Rick fogem de barco e, no outro, Regina, Gail e Rick fogem de helicóptero. Como faço o terceiro final? Ah, também gostaria de saber se existe uma forma de utilizar a camuflagem de Otacon, em *Metal Gear Solid* (PC, PSX) ou abrir algum outro personagem.

Vitor Corrêa Fogassa, via e-mail

Vitor, o outro final ao qual você se refere é o seguinte: na hora de escolher o seu destino final, opte pela segunda opção. Dê uma pancada em Gail para impedi-lo de seguir Kirk. Vá para o ancoradouro, pegue um recipiente com Rick, volte ao deck e use o recipiente junto aos barris. Volte ao ancoradouro e entregue o combustível a Rick. No deck, enfrente o tiranossauro. Fique correndo e sempre que aparecer a palavra fire, atire (botão R1). Neste final você salva Rick e Gail, mas não fica sabendo se Kirk morreu ou não. Em *Metal Gear Solid* (PC, PSX) para conseguir a roupa de camuflagem, você deverá fazer o final em que Snake salva Otacon.

"Mexeu comigo leva chumbo, nenê"

Mega Man X5

Olá, pessoal. Peguei todas as armaduras do jogo, só ficou faltando a armadura Black do Zero. Onde eu a consigo?

Felipe Pasquotto de Andrade, via e-mail

Felipe, Zero possui apenas duas armaduras, a Red e a Black, que equivalem à Ultimate do Mega Man. No mesmo local em que você adquiriu a armadura Ultimate, você encontrará a Black.

DVD do PS2 no Brasil

Quero saber se o PS2 americano roda DVD de qualquer região.

João Paulo, via e-mail

João, o DVD no PS2 funciona da seguinte forma: se você adquiriu um PS2 americano (zona 1), ele rodará somente DVD americano. Se você tem um PS2 japonês, ele só rodará DVD japonês, o mesmo ocorre com PS2 europeu. No Brasil o DVD é zona 4, a mesma que na Oceania, portanto os DVDs de lá rodam normalmente aqui no Brasil, já os americanos, não.

Hora no VMU

Gostaria de saber como se ajusta a hora no VMU do Dreamcast?

João Ricardo Morgato dos Santos, via e-mail

João, você deve ligar o DC com o VMU já conectado. Em settings, vá na opção date time. Lá é só colocar o cursor para cima e para baixo para definir o dia e a hora. Depois clique em Select e tudo está resolvido.

Pokémon Gold & Silver

E aí, pessoal, beleza? Tenho duas dúvidas em *Pokémon Gold & Silver* (GBC): onde consigo o ticket de acesso ao SS Aqua e a habilidade HM waterfall?

Gustavo Henrique de Paula Baldine, Uberaba (MG)

Oi, Gustavo, para conseguir o ticket de acesso ao SS Aqua é necessário que você termine o jogo e vá à casa do professor Elm. Lá, converse com ele e espere ele lhe entregar o ticket. Para conseguir a habilidade HM waterfall, vá até Mahogany, use a rota 44 para chegar na caverna de gelo. Depois de atravessar o labirinto você encontrará a habilidade.

Pessoal, estou na cidade onde tem um Snorlax dormindo. Como faço para acordá-lo?

Paulo, via e-mail

Paulo, para acordar o Snorlax, será necessário ajustar o seu rádio na estação Poké Flute. Depois de acordar o dorminhoco, capture-o.

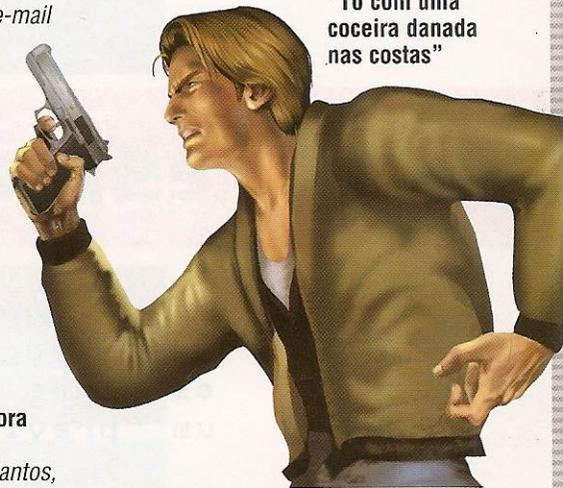
Resident Evil 3

Estou jogando *Resident Evil 3: Nemesis (Bio Hazard 3: The Last Escape, PSX)* e na parte em que Jill está na catedral é necessário montar uma música. Gostaria de saber qual a seqüência correta.

Marcos Ishioka, via e-mail

Marcos, aqui vai a seqüência certa para montar a música.

Trecho A: 2ª opção
Trecho B: 2ª opção
Trecho C: 1ª opção
Trecho D: 1ª opção
Trecho E: 1ª opção
Trecho F: 1ª opção

"Tô com uma coceira danada nas costas"

Silent Hill

Oi, estou jogando *Silent Hill* (PSX) e tenho as seguintes dúvidas: qual o código do cadeado do hotel e do painel eletrônico que fica em uma casa?

Maurício José Berto da Silva, São Paulo (SP)

Maurício, para abrir o cadeado, você usa o código 0-4-7-3 e, para abrir o painel eletrônico, 0-8-8-6.

Galera, tô com dificuldade na parte do piano. Será que vocês podiam me passar a seqüência correta?

Jean Michel, via e-mail

Jean, sua dificuldade acabou. Segue abaixo a seqüência correta do piano.

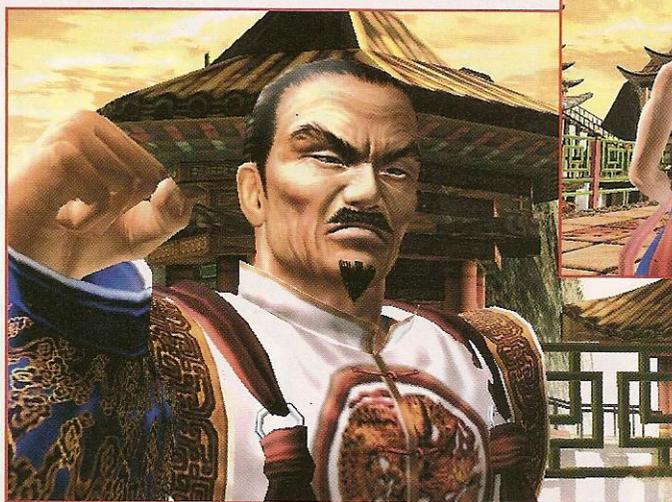
Coelha da Páscoa

Janaina Barbosa, 23 anos

Esperando um ovo? Deixe de ser bocó e prefira a fonte de toda a delícia da Páscoa! Nossa coelha Janaina é apresentadora do programa *TV Fama* (Rede TV) e estudante de Comunicação ("Rola um bate-papo lá em casa?"). A beldade adora brigadeiro e viagens, mas não gosta de acordar cedo e odeia jiló. Raridade, além de loura de verdade, joga *Pokémon* no Game Boy! De frente para ela você logo notará seu belo e grande... sorriso, mas de perfil (ôps) nota-se que o pompom dela é 100%. (DR)

Fotos: Carol Do Valle (modelo) Gustavo Arrais (coelho); Produção: Érica Assan; Produção de moda: Daniele Ferraz; Cabelo e maquiagem: Roberta Mattos/C.Kamura; Fantasia de coelho: Festas e Fantasias; Coleira de flores: Beth Salles; Sandálias: Stivaleria

Clássico retorna

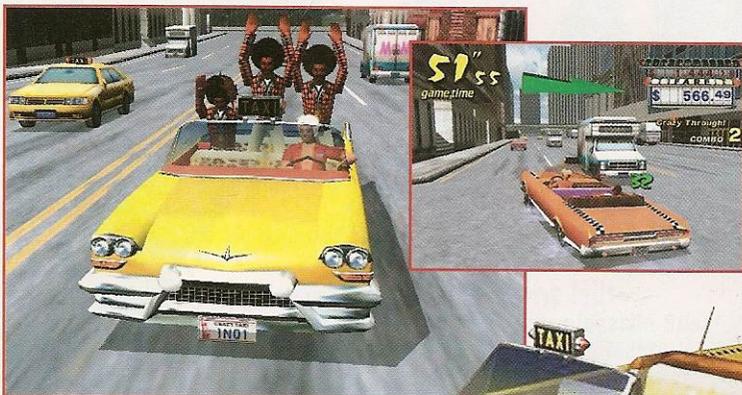
A seqüência de *Virtua Fighter*, o primeiro jogo de luta poligonal da história, está a caminho. A Sega revelou as primeiras imagens do game, desenvolvido pela equipe da AM2, cujo diretor, Yu Suzuki, criou títulos clássicos como *After Burner*, *Hang On* e *Out Run*. Sobre o quarto episódio de *VF*, deverá utilizar a tecnologia da placa Naomi 2 – o que garante detalhes visuais melhores que os vistos em *Dead or Alive 2* e *Soul Calibur*. Os primeiros vídeos de *VF4* foram apresentados em fevereiro no Japão. (**RT**)

Por enquanto não foram revelados todos os personagens que entrarão na briga

Xbox encrencado

A Microsoft enfrenta problemas com o nome do seu futuro videogame de 128 bits – aguardado para o final de 2001. O fato é que uma pequena empresa de softwares, a Xbox Technologies, registrou este nome em março de 1999. Bobeou, dançou: a corporação chegou tarde e fez o registro do Xbox somente em agosto do mesmo ano. Por esta, Bill Gates não esperava. Se quiser continuar com o nome (e eles querem!), vão ter de brigar na justiça ou entrar em acordo para a compra da marca Xbox Technologies. (**RT**)

Com certeza, a Microsoft fará de tudo para manter o nome da plataforma Xbox

Crazy Taxi 2

Os usuários de Dreamcast podem abrir o sorriso. Está chegando a continuação de *Crazy Taxi*, um dos maiores sucessos dos 128 bits. A essência continua a mesma: você é um taxista que apanha passageiros pela cidade e acelera feito louco para chegar o quanto antes ao destino. Porém agora há novos motoristas (Cinnamon, Hot-D, Iceman e Slash) e o palco é Nova York. A Sega já garantiu o som da banda Offspring e os pilotos poderão levar desde pessoas sozinhas até grupos de amigos baderneiros. (**LG**)

Aumente o volume de seu rádio e pise fundo, fundo mesmo, no pedal acelerador

• Fantasiando no cinema

Final Fantasy – O Filme dá prejuízo antes de chegar aos cinemas. A distribuidora Sony investiu 70 milhões de dólares a mais do que estava previsto na produção do longa-metragem. Com isso os outros projetos de filmes *Final Fantasy* foram paralisados e só continuaram no caso de o original dar lucros. (**LG**)

• Os piratas na mira

Doze empresas americanas, entre elas as famosas Activision, Capcom, Electronic Arts, LucasArts e Microsoft, abriram processo contra webmasters com a alegação de que eles estariam distribuindo jogos pirateados pela internet. As indenizações prevêem multas de 150 dólares para cada direito violado. (**RT**)

• Sega e Namco juntas

As fabricantes Sega e Namco juntaram-se para desenvolver uma nova tecnologia baseada na comunicação por fibra ótica. Os avanços permitirão que futuros fliperamas provenientes da parceria permitam a realização de partidas on-line contra usuários do mundo inteiro que tenham videogames ou computadores. (**LG**)

• Tony Hawk no PS2

A terceira fase da série *Tony Hawk* chegará antes aos 128 bits da fabricante Sony – não para Xbox, como muitos cogitavam. Para o aparelho da Microsoft primeiro será lançada uma versão remodelada de *Tony Hawk's Pro Skater 2*, com as pistas do jogo original e outras novidades como partidas on-line. (**LG**)

Shinichiro Nakaba, de Tóquio

Dreamcast vira relíquia

Após confirmar o fim da produção do Dreamcast, no começo do ano, a Sega tenta agora no desespero limpar todo o seu estoque, de aproximadamente 2 milhões de unidades, que resta pelo mundo. Em março, o produto no Japão passou a ser vendido por 100 dólares, metade do que era cobrado. O preço é tentador, uma vez que o console, por tudo que faz, vale pelo menos o triplo do que está sendo cobrado. Para justificar a compra do praticamente extinto Dreamcast, a Sega garante que serão lançados mais 80 títulos até o fim deste ano. A saída da empresa do setor de hard, após mais de duas décadas, continua doendo no coração dos fãs que ainda insistem em adquirir os games do console como um último ato de socorro à Sega, para que mantenha o Dreamcast vivo no mercado. No mínimo, esses DC vão virar relíquias.

Xbox manda recado

Notícia divulgada pelo *The New York Times* deixou os produtores de consoles japoneses de orelha em pé. Segundo o jornal americano, o Xbox da Microsoft será lançado simultaneamente nos Estados Unidos e no Japão, no fim do ano, por cerca de 400 dólares, mesmo valor que a Sony cobra pelo PS2 no Japão. A Microsoft, que não desmente a notícia, acredita que conseguirá vender 1 milhão de videogames no primeiro ano.

FF no Havaí

A Square vem soltando detalhes da nova versão do *Final Fantasy*. Os gráficos são de fazer o queixo cair. O produtor Hironobu Sakaguchi, 38 anos, comanda uma equipe no Havaí, que custa a bagatela de 1 milhão de dólares por mês para ser mantida. Detalhes da vida particular de Hironobu, como a morte da mulher num acidente de carro, fazem parte de forma sutil do *FF10*. Dizem que muitos compraram o PS2 somente para jogá-lo.

PS2, recordes de venda

O PlayStation 2, em seu curto período de existência, mostra-se arrasador. Os números divulgados pela Sony informam que 8,2 milhões de consoles PS2 haviam sido vendidos em todo o mundo até dezembro passado – mais de 10% de todas as vendas do PSX em cinco anos de existência. Já a quantidade de softwares comercializados atingiu o patamar do bilhão de dólares. Isto sem contar com as cifras do PlayStation original. É console e game que não acaba mais.

Trilha sonora de *FF*

A Square Sounds, que cuida das músicas dos games da Square, está realizando uma votação entre os maníacos através da internet para escolher a melhor música-tema do *Final Fantasy*. A empresa está também aceitando sugestões para a trilha sonora do próximo *FF*, que poderá rodar no GameCube, da Nintendo. A votação, em japonês, que acontece no endereço eletrônico www.playonline.com, vai até 30 de abril.

Trem é sucesso

Uma excentricidade deu origem a um dos jogos mais vendidos no momento no Japão. *O Densha de Go* (Vamos de Trem), game em que o jogador é obrigado a dirigir um trem por toda a capital japonesa, foi produzido por Akira Saito, 36 anos. Justo ele, que passou 10 anos sem apresentar um trabalho decente para a Taito, transformou o seu hobby, fotografar trens durante o fim de semana, num grande hit que já rendeu 150 milhões de dólares.

Orient Express

A Electronic Arts, que produz o *F1 Championship* para o PS2, promete apresentar o melhor game de corrida da Fórmula 1 de todos os tempos. O novo game, com lançamento previsto para março, vem com excelentes gráficos, com imagens do trabalho de garagem dos mecânicos. A EA contratou ex-engenheiros e mecânicos da Arrows para assessorar nos detalhes. O preço do game é salgado: 70 dólares.

A *AOU 2001 Amusement Expo*, a maior feira de arcades do Japão, causou o maior alvoroço no fim de fevereiro. Pelo que o evento apresentou, muitos games em que o movimento do jogador fica restrito ao polegar estão com os dias contados. Os fabricantes de arcades estão buscando alternativas para fazer com que os maníacos se mexam (corram, dancem, lutem) o máximo possível na frente dos aparelhos.

A Sony abriu um espaço em seu prédio, no elegante bairro de Ginza, em Tóquio, para comemorar o primeiro aniversário do PS2. No evento, *Happy Birthday PlayStation 2*, os maníacos podem experimentar todos os games lançados para o console e até mesmo os mais esperados títulos. A empresa está até distribuindo de graça 100 mil games demonstrativos do *Extermination*. O evento fica aberto até o fim de março.

Ao se livrar do peso que representava o Dreamcast, a Sega começa a ser assediada por inúmeras empresas do setor para a troca de tecnologia no desenvolvimento de games. Somente em fevereiro anunciou associações com a NTT DoCoMo, a maior companhia de celulares do mundo, e com as produtoras Namco e Konami. Com a NTT desenvolve um sistema para fazer download em game center e transportar para o console pelo celular.

Coitadinha de euzinha

"Preciso retocar o batom do pára-choque do meu carro"

Os melhores sites de Fórmula 1, incluindo os endereços dos brazucas

Priscila Pastre

Para tirar o cheiro de cueca desta edição, com as dicas mais legais de sites sobre Fórmula 1, resolvemos chamar a personagem mais meiga do mundo da alta velocidade. Este mês é a gatinha manhosa Penélope quem vai pilotar o Mr. Web.

Convite às garotas

Garotas, não deixem de aproveitar as dicas deste mês só porque Fórmula 1 não é nosso assunto favorito. Pensem bem. Só vai rolar gatinho por aqui. Em todo caso, se vocês se sentirem um tanto quanto excluídas desse papo, dêem uma corridinha até www.hannabarbera.com.br/corrida/corrida.htm ou até desenhos.com.br/os_apuros_de_penelope_charmosa. A gente se encontra por lá e aposta uma corrida mais feminina (português).

Supermáquinas

Uma coisa é certa: jamais, nenhuma escuderia foi capaz de produzir um carro mais charmoso, mais arrojado, mais afetado que o meu. Uma das que mais se aproximam é a Ferrari. Confira no endereço oficial www.ferrari.com (italiano e inglês). Você vai encontrar lá a história de Enzo Ferrari, um calendário de eventos, e downloads de carros superfashions. No site da Minardi, www.minardi.com, o que tem de melhor é o passeio virtual pela fábrica. Na Arrows, 193.41.103.150 você pode dar uma de escritor e mandar um artigo pros caras. No site da Jaguar (www.jaguar-racing.com), dá para ficar sócio do Racing Club e rechear a máquina com downloads de wallpapers e protetores de tela. Quem sonha em ser piloto vai adorar o endereço da Jordan. Graças a câmeras instaladas dentro das máquinas, em www.jordangp.com o internauta tem a oportunidade de dar uma volta no circuito, a toda velocidade. Quando a adrenalina baixar, veja os vídeos que mostram os bastidores das corridas. Em www.mclaren.com tem lojinha com roupas e acessórios, vídeo interativo e chat com membros da McLaren. Pra finalizar, www.williamsf1.com, o oficial da Williams, é carregado de notícias e imagens (inglês).

Tudo sobre F-1

Há vários sites sobre F-1. Então, já resolvi seu problema e selecionei os melhores. O www.F-1.org tem fotos das modelos chuchuquíssimas que acompanham as equipes. Traz ainda lista com nomes de todos os campeões, desde 1950, fórum de discussão e links para sites oficiais de pilotos e escuderias (inglês e português). Já em www.f1noticias.com.br a gente acompanha notícias e transmissões de eventos em tempo real (português). Pra navegar até o dia raiar, www.uol.com.br/esporte/f1/links.htm oferece um montão de links sobre Fórmula 1 (português). Ah, e tem o oficial da Federação Internacional de Automobilismo: www.fia.com (inglês e francês).

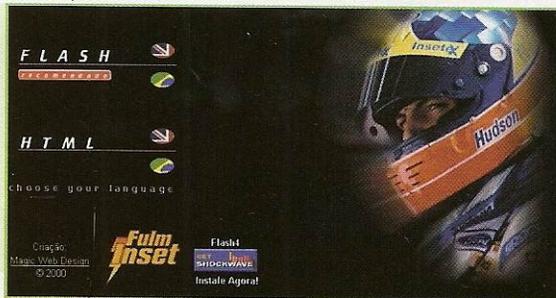
Os brazucas

O Brasil terá este ano cinco pilotos na temporada: Rubens Barrichello (Ferrari), Enrique Bernoldi (Arrows), Luciano Burti (Jaguar), Tarso Marques (Minardi) e Ricardo Zonta (como terceiro piloto da Jordan). Barrichello conta sua história em **www.barrichello.com.br**. Um dos destaques é o link autódromos, em que você escolhe um circuito e conhece detalhes de diferentes pontos, como média de velocidade nas curvas. Os endereços dos outros quatro são **www.enriquebernoldi.com.br**, **www.lucianoburti.com.br**, **www.tarsomarques.com.br** e **www.ricardozonta.com.br**.

Ayrton Senna do Brasiiiiill...

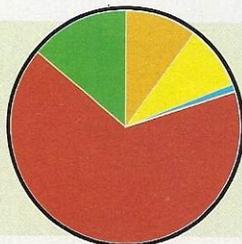
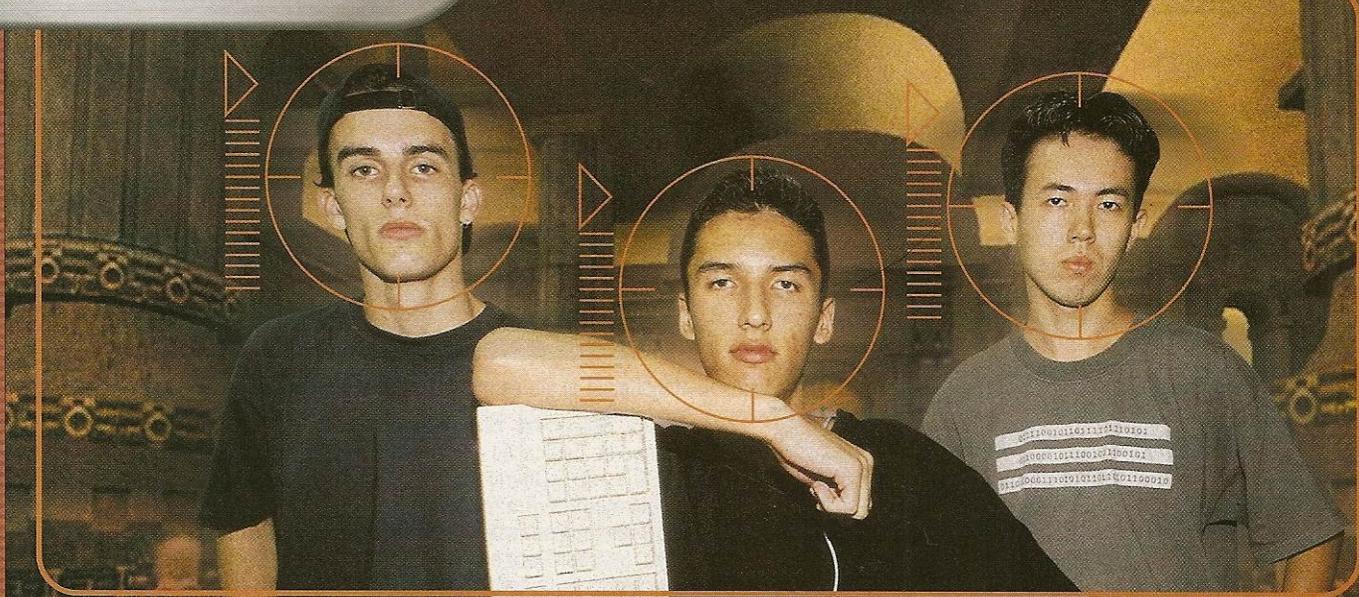
Em dez anos de dedicação à Fórmula 1, ele foi campeão mundial em 1988, 1990 e 1991. Querido no mundo inteiro, nosso campeão não poderia ficar de fora. Pra matar a saudade, você pode visitá-lo e filiar-se ao fã-clube em **www.ayrton-senna.com**. Pro seu irmão mais novo, tem link para o site do Senninha, com brincadeiras, jogos e histórias em quadrinhos.

Fórmula 1 cinqüentona

Ela já tem 50 anos e está com tudo em cima. No Brasil, a Fórmula 1 chegou um pouco mais tarde, na década de 70, com Emerson Fittipaldi arrasando nas pistas. Depois dele vieram José Carlos Pace, Piquet, Senna, Pupo Moreno e muitos outros. A história da F-1 está relatada em **orbita.starmedia.com/~gp_f1**, com muita informação, como os recordes, lista de acidentes e significado das bandeiras usadas nas provas (português).

Alemão à italiana

Melhor piloto desde a morte de Ayrton Senna, o alemão é tricampeão mundial de F-1 (1994 e 1995, com a Benetton, e 2000, com a Ferrari). Aos 32 anos, o bicho parece não ter concorrentes. Azar o nosso, que deve assistir a mais um mundial torcendo contra o cara... O site oficial está em alemão (vixi), **www.michael-schumacher.de**, mas tem um bem legal em inglês: **www.schumacher-fanclub.com**.

E no site da Ação Games... (www.agames.com.br)

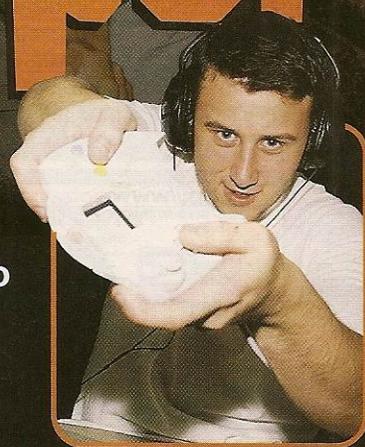
Em nossa enquete sobre qual videogame deve dominar a batalha dos 128 bits, no site da *Ação Games*, deu PlayStation 2 disparado. Veja os resultados ao lado. Visite o site e faça downloads dos vídeos mais espertos do mundo dos games, além de acompanhar as novidades sobre todos os consoles.

Tarados por Quake 3

Massacre: nosso repórter teve de encarar um duelo com os três campeões brasileiros de *Quake 3* que testaram o jogo no Dreamcast

Silvia Gomez

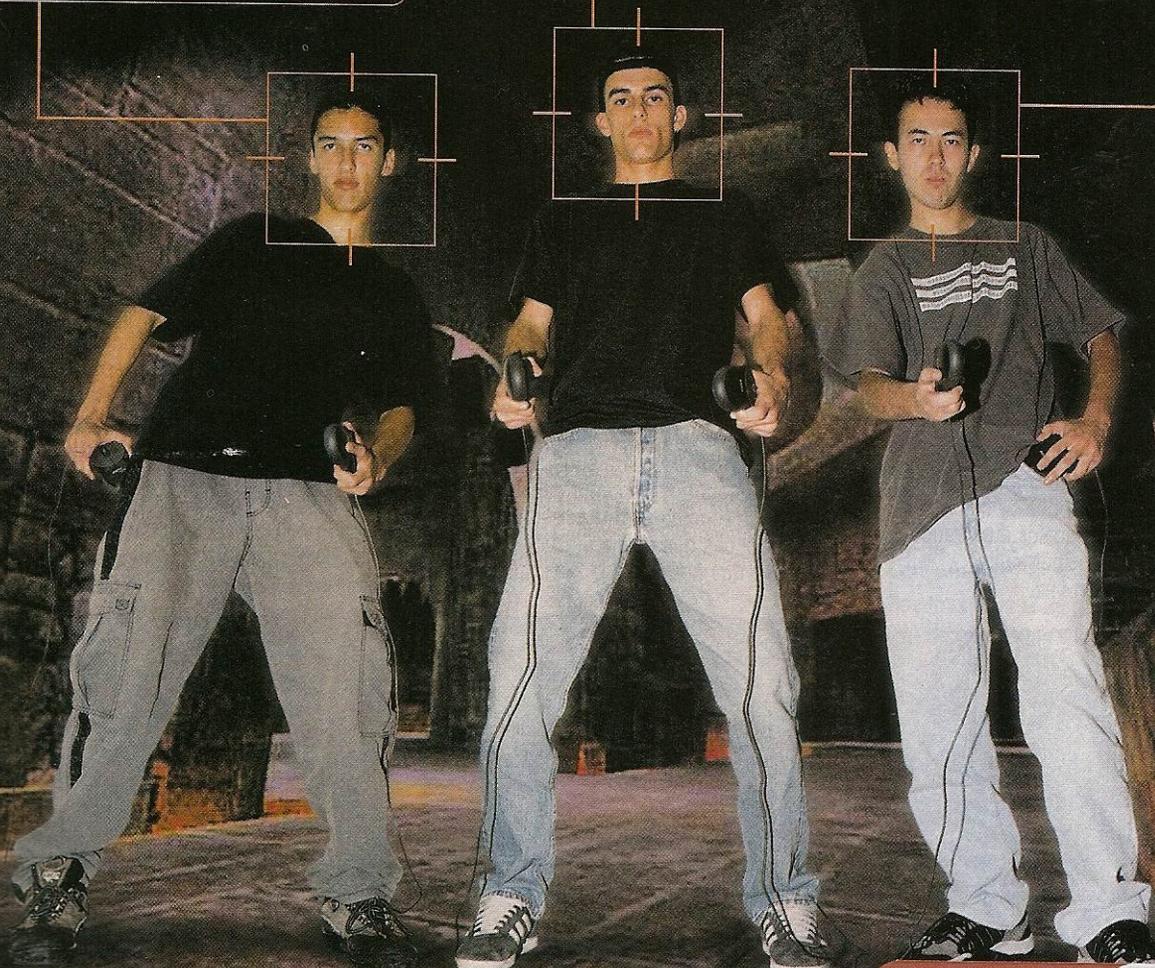
Os caras são os campeões brasileiros de... adivinhe você? *Quake 3 Arena*, um game exclusivo para PC e jogado na internet. É isso mesmo, os caras respiram e amam e curtem demais este jogo de matança da mesma empresa responsável pelo *Doom*, a id Software. Pois então, convidamos este seleto trio para um teste: jogar *Quake 3* no Dreamcast e encarar um joystick em vez de teclado e mouse. A experiência só não foi boa para o rapaz mais folgado da Redação, Felipe ou, como é mais conhecido, nosso Mega Man. Isso porque Thiago, Renato e Herman não perdoam mesmo e detonam qualquer um que passe pela frente. Não é preciso dizer que Felipe saiu arrasado, babando e massacrado da experiência.

Bom, a idéia do jogo é muito simples: o que você tem de fazer basicamente é destruir, metralhar, explodir, eletrocutar ou esquartejar os adversários conectados ao jogo na internet. Ótimo para pessoas de apetite sanguinário e ruim para aqueles de estômago fraco – e de bom gosto. *Quake 3 Arena*, feito para PC, é a versão que permite até 32 jogadores lutando uns contra os outros simultaneamente on-line e em banda larga (o número de jogadores depende da configuração do PC). Convenhamos, isso não é jogo, é rebelião. Já o *Quake* do Dreamcast permite, no máximo, quatro jogadores juntos numa conexão mais lenta, por meio do modem. Em contrapartida, resolução, visual e som são mais definidos e melhores.

Mesmo com diferenças consideráveis da versão PC para a DC, os caras até que se saíram bem nesta praia onde não estão habituados: são jogadores de computador e não gamemaníacos. Os três foram unânimes (nuevas!): continuarão mandando bala no PC. Para eles, a jogabilidade com joystick é menor – questão que treino resolve. Vale lembrar, ainda, que eles elogiaram os gráficos, até mais bonitos, do *Quake* para DC.

Nome e idade: Thiago Tadeu Tsai, 17 anos.
Classificação: primeiro lugar no campeonato brasileiro Raw Skills, realizado ano passado em São Paulo.
Clã: Syndicate.
Site preferido de *Quake*: www.hardmob.com.br
Além de jogar *Quake 3*, o que você faz nas horas vagas? Estudo para o vestibular de Engenharia da Computação.
Já teve náuseas ao jogar *Quake*? Nunca.
Dica estratégica para ser um campeão de *Quake 3*: treinar.
Qual o maior tempo que já permaneceu jogando *Quake 3*? Seis horas direto numa madrugada.
Game favorito: *Quake 3*.
Ídolo: Fatality (Um americano que chega a treinar quatorze horas por dia e ganha a maioria dos campeonatos mundiais. É bom lembrar que o cara tem até patrocinador e chegou a faturar, em um só campeonato no ano passado, 40 mil dólares).
Avaliação do *Quake 3* no Dreamcast: o mapa é mais apertado, o que é melhor. Já jogar com joystick é muito pior. O mouse, aliado ao teclado, dá mais liberdade e a sensibilidade no PC é bem maior. Com o joystick, a precisão de mira é pior. No entanto, o visual no Dreamcast é mais detalhado e bonitinho.

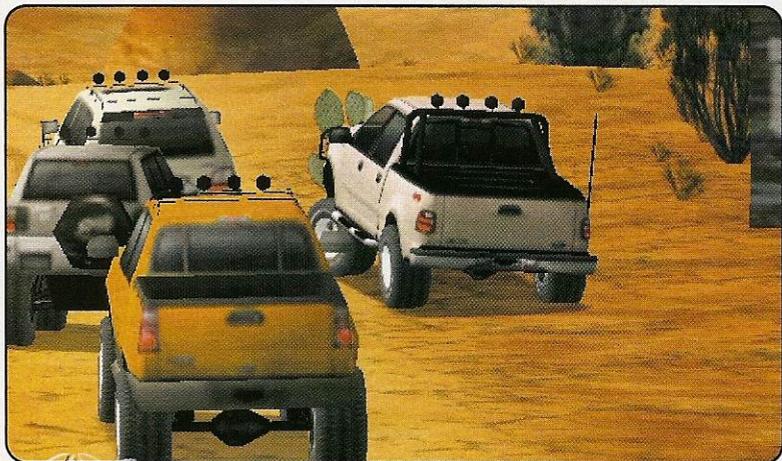
Nome e idade: Renato César Ferreira, 18 anos.
Classificação: segundo lugar no campeonato brasileiro Raw Skills.
Clã: Syndicate.
Site preferido de *Quake*: www.hardmob.com.br e www.brespectator.com.br
Além de jogar *Quake 3*, o que você faz nas horas vagas? Estudo para o vestibular de Medicina e namoro.
Já teve náuseas ao jogar *Quake*? No início, ficava tonto e chegava a passar mal. Agora isso acontece quando fico muito tempo sem jogar.
Dica estratégica para ser um campeão de *Quake 3*: treinar muito e manter a calma e o sangue-frio.
Qual o maior tempo que já permaneceu jogando *Quake 3*? Sete horas direto numa madrugada.
Game favorito: *Quake 3*.
Ídolo: Fatality (Ele de novo!).
Avaliação do *Quake 3* no Dreamcast: jogar com joystick é muito pior: "Não dá"! Os gráficos das partes de menu são perfeitos e melhores que no PC.

Nome e idade: Herman Fuchs, 23 anos.
Classificação: terceiro lugar no campeonato FragLimit, realizado ano passado em Campinas.
Clã: O Clan.
Site preferido de *Quake*: www.hardmob.com.br
Além de jogar *Quake 3*, o que você faz nas horas vagas? Sou webdesigner.
Já teve náuseas ao jogar *Quake*? No início, chegava a passar mal mesmo.
Dica estratégica para ser um campeão de *Quake 3*: treinar.
Qual o maior tempo que já permaneceu jogando *Quake 3*? 24 horas (e o xixi?).
Game favorito: *Quake 3* (Será que eles combinaram?).
Ídolo: não tenho.
Avaliação do *Quake 3* no Dreamcast: jogar com joystick é péssimo: não dá para atirar no pé do adversário, o que é uma estratégia essencial para ganhar. No Dreamcast, há menos frames por segundo e a aceleração dos jogadores é menor na hora de tomar impulso. Em compensação, o jogo é mais lapidado e a conexão não cai, como acontece sempre no PC.

PS2

Humberto Martinez

4x4 Evolution (PS2)

Corrida, Terminal Reality Incorporation
Lançamento: 1º semestre de 2001

Pilote máquinas do estilo off road e esqueça de vez os carros de passeio. Não há limites para a adrenalina no volante dos 4x4, podendo desde atolar caminhonetes cobiçadas da GMC na lama até escalar morros congelados com os melhores modelos da Chevy – são 70 carangos de oito fabricantes consagradas. Além da satisfação de atravessar por quinze pistas, você ainda receberá uma grana preta no final dos torneios, conseguindo investir em equipamentos envenenados para melhorar a performance dos veículos.

Armored Core 2: Another Age (PS2)

Ação, From Software Incorporation
Lançamento: sem previsão

A batalha espacial não perece e, novamente, suas habilidades são requisitadas para tomar o controle de imensos robôs em campo de guerra. Os combates incluem 100 missões inéditas a serem cumpridas e, para agüentar tanto tranco, os cibermilitares terão centenas de peças inéditas para equipar – o que possibilita uma infinidade de configurações. E quem se acostumou aos robôs da versão original pode baixar os modelos atualizados deles via internet... ou, melhor ainda, confrontar adversários on-line.

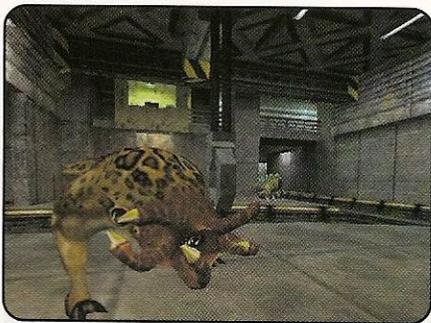
Dark Angel (PS2)

Ação, Metro 3D Incorporation
Lançamento: 2º semestre de 2001

Enfrente legiões de cadáveres e colete dezenas de equipamentos nesta trama. Num vilarejo amaldiçoado (seus habitantes transformaram-se em zumbis), a gatinha Ana foi a única poupada. Agora, para desvendar o mal por trás de tamanha destruição, a garota trilhará por treze ambientes medievais, munindo-se com machados e espadas para superar os obstáculos ao longo da caminhada. Durante sua jornada escolhe-se entre resgatar ou não as pessoas que se encontram em perigo – o que pode alterar fatos futuros.

Gauntlet: Dark Legacy (PS2)

Ação, Midway Games Incorporation
Lançamento: maio de 2001

Em homenagem aos velhos tempos, a Midway trará de volta o divertido desafio de *Gauntlet* – sucesso nos velhos fliperamas. Além de escolher entre os heróis duende, guerreiro e outros clássicos, estarão disponíveis personagens inéditos – totalizando 24 combatentes. São 60 fases divididas em onze mundos para aventurar-se e combater mais de 100 inimigos ferozes. Além dos ambientes tridimensionais e maior variedade de poderes, o jogo traz ainda como novidade um sistema de combos que devastará seus oponentes.

Half Life (PS2)

Ação, Gearbox Software
Lançamento: 2º semestre de 2001

Consagrado como um dos melhores jogos do estilo, *HL* promete repetir o sucesso nos 128 bits da Sony. E o maior trunfo da versão será a inclusão de efeitos visuais como fogo, neblina e reflexo – conferidos em tempo real por ambientes complexos e repletos de texturas realistas. Seu objetivo primário ainda é vencer terroristas dotados de altíssima inteligência artificial, mas agora isso poderá ser feito em dupla no modo cooperativo. Porém nem tudo é agradável e não existirá opção para partidas on-line.

Monster Rancher 3 (PS2)

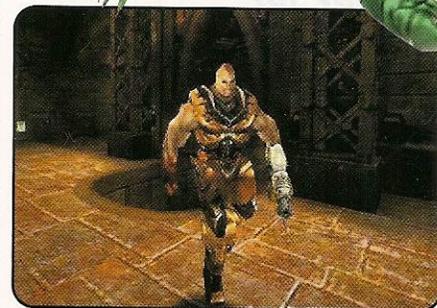
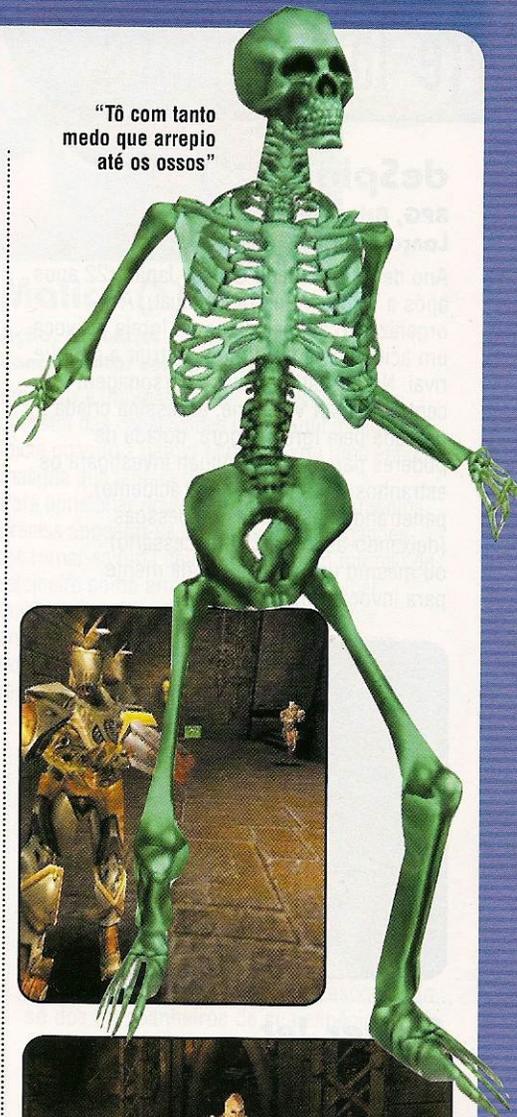
Estratégia, Tecmo Incorporation
Lançamento: junho de 2001

Torne-se um treinador profissional no controle deste simpático batalhão de criaturas virtuais. São centenas de criaturas diferentes e o jogador escolhe como educar e desenvolver as habilidades físicas, bem como inteligência e força. Para adquirir monstros extras como Mogi (um cãozinho DJ) ou Sairoller (um velocista), você deve inserir diferentes CDs e DVDs durante a partida, cada qual conferindo um bicho diferente. O visual do game está mais parecido com o anime, ganhando mais cores e detalhes.

Le Mans 24 Hours (PS2)

Corrida, Infogrames Entertainment
Lançamento: 2º semestre de 2001

Com gráficos turbinados, a competição francesa ganhará ainda mais potência no PS2. Disputando não apenas nas estradas de Le Mans (França), você também acelerará por doze pistas em belos cenários como o arborizado traçado de Atlanta (EUA) – são todos circuitos reais. Na garagem há cerca de 70 carros, entre equipes como Corvette Racing e Viper Team Oreca. Uma das novidades fica nas animações do pit stop, que são ricamente detalhadas. Claro, a clássica prova com 24 horas de duração está garantida. Uau!

"Tô com tanto medo que arrepio até os ossos"

Quake 3: Revolution (PS2)

Ação, Bullfrog Productions Limited
Lançamento: 2º semestre de 2001

Batalhas para lá de sanguinárias e violência explícita o surpreenderão neste *Quake*. Seguindo a tradição, aqui rolam combates frenéticos contra dezenas de adversários simultaneamente, porém agora em novas e amplas arenas. Aproveitando todos os recursos do console, o game ganhará efeitos para incrementar a iluminação dos cenários e traços dos personagens, tornando mais fluentes a movimentação e até os desmembramentos conseqüentes dos tiroteios. Agora, sobre as batalhas on-line, tudo está em segredo.

deSpiria (DC)

RPG, Atlus Corporation
Lançamento: 2º semestre

Ano de 2070, cidade Osaka, Japão (22 anos após a Terceira Guerra Mundial). A organização conhecida como Igreja provoca um acidente de trem para destruir a gangue rival. No desastre estava a personagem central, Alluah Valentine, assassina criada e treinada pela Igreja. Agora, dotada de poderes paranormais, Alluah investigará os estranhos fatos (inclusive o acidente), penetrando nas mentes de pessoas (deixando-as loucas, se necessário) ou mesmo usando a força da mente para invocar bestas do além.

Power Jet Racing 2001 (DC)

Corrida, CSK Research Institute
Lançamento: 2º trimestre

Nesta corrida sobre as águas, seis competidores estrangeiros disputam o 1º lugar em seus jet skis turbinados. Cada atleta tem estilo próprio e as diferenças são reveladas principalmente nos lances radicais (leia-se manobras). Após escolher seu competidor favorito, mãos à obra. O controle digital facilita as manobras mais iradas como curvas e mergulhos. Já controlando o jet, a melhor pedida é usar o analógico. Os destaques ficam nas manobras realizadas com as máquinas e no realismo das ondas.

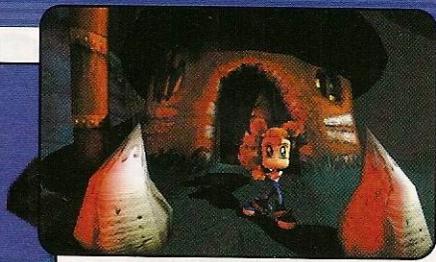
Conflict Zone (DC)

Estratégia, Red Storm Entertainment
Lançamento: 2º semestre

Nosso planeta está dividido em cinco facções políticas e outra Grande Guerra é iminente neste futuro fictício. Optando entre comandar os exércitos conquistadores ou tropas pacificadoras, você terá à sua disposição helicópteros, tanques e infantarias em 3D travando seus combates. Além das tradicionais táticas militares, você ainda poderá contar com cameramen para filmar as atrocidades causadas pelos seus inimigos e jogá-los contra a mídia mundial, ganhando assim recursos e apoio de outros países.

Iron Aces (DC)

Simulação, Xicat Interactive Incorporation
Lançamento: 2º semestre

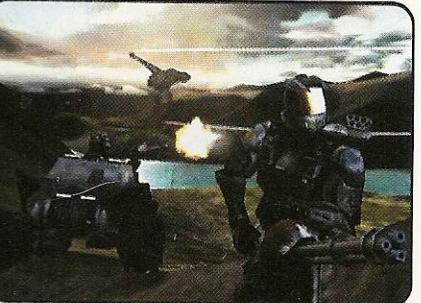
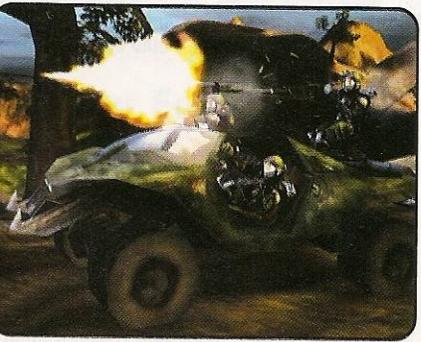
A noite caiu, as águas estão brandas e você rejuvenesce décadas até perceber que está num simulador de vôo (bem agitado) travando batalhas em plena Segunda Guerra Mundial (1939-45). Cortando as nuvens da Europa, sua tarefa é pilotar mais de 20 aeronaves históricas – inclusos os modelos Japanese Zero e P-51 Mustang –, cumprindo missões por dezessete estágios diferentes. E durante as investidas, manobram-se contra aeroplanos, navios, submarinos e até bases que forravam a costa do Oceano Pacífico.

Malice (X)

Ação, Argonaut Games PLC
Lançamento: sem previsão

Inovador e impressionante, este game é uma amostra das capacidades do X. Aqui a bagunça inicia quando a garota Malice liberta uma entidade maligna que tentará dominar o mundo.
Para aprisionar novamente o inimigo, a menina precisa apoderar-se de várias transformações até tornar-se uma deusa. Usando um martelo de relojoeiro como arma, além de esbugalhar inimigos, você destravará engrenagens de enigmas por 25 fases. Os ambientes exibem texturas com alta definição e estão repletos de efeitos de luz.

Halo (X)

Ação, Bungie Software Products Corporation
Lançamento: sem previsão

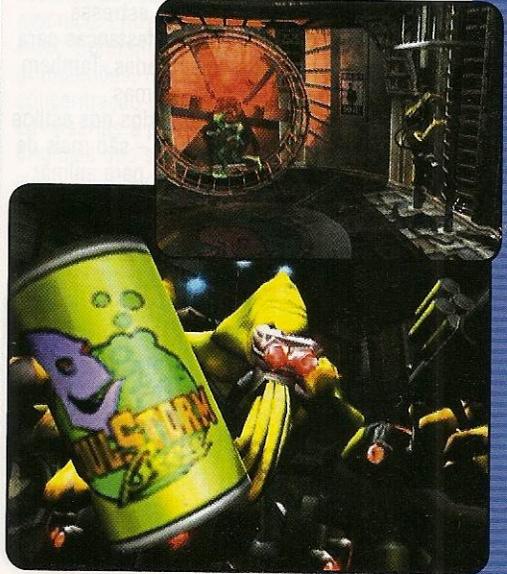
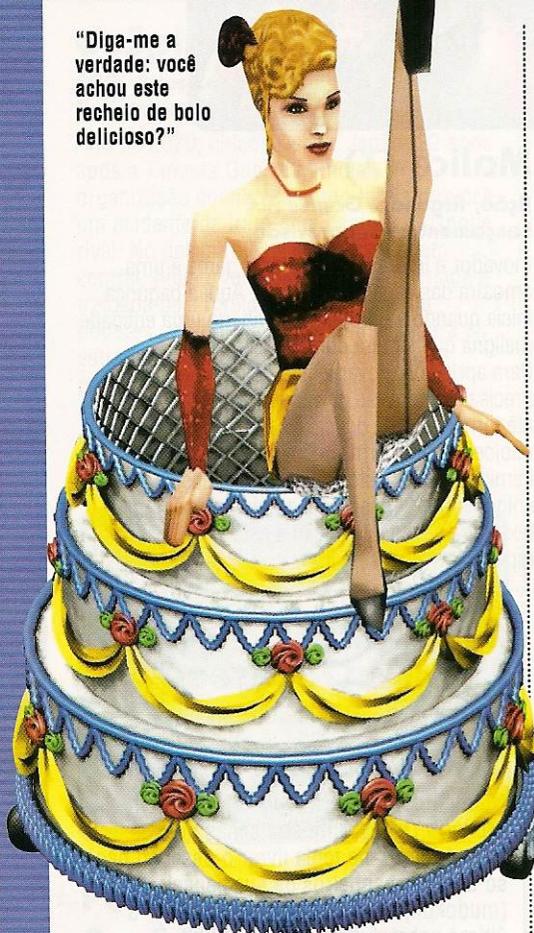
Causando calafrios desde a demonstração organizada pela produtora Bungie, *Halo* é uma das grandes promessas para Xbox. Passado em épocas futuristas, ele mostra em detalhes a velha batalha da humanidade contra os alienígenas em pró da conquista espacial. Toda a ação rola num planeta vasto e livre para a exploração. São centenas de efeitos realizados simultaneamente, mostrando perseguições em veículos aéreos e terrestres, bem como batalhas munidas de toda sorte de armamentos, e tudo em tempo real.

Wiggles (X)

Estratégia, Innonics GmbH
Lançamento: final de 2001

Wiggles reúne muita estratégia e elementos de RPG – lembrando o clássico *Lemmings*. Sua dura tarefa será a de guiar simpáticos duendes por mais de 100 missões, ensinando-os a agir em equipe e executar trabalhos complexos. Noções de arquitetura e aprendizado em artes marciais como caratê e tae kwon do serão algumas de suas aulas. Enquanto salva seus seguidores, você acumulará sabedoria para construir uma corrente sagrada e aprisionar Fenris, o cão do deus Odin que está espalhando o caos pelo mundo.

Oddworld: Munch's Oddysee (X)

Ação, Oddworld Inhabitants Incorporation
Lançamento: outubro de 2001

Num enredo que privilegia o humor negro, *Munch's Oddysee* mostra cenas hilárias. Na saga o herói Abe tenta livrar o pescoço não só dos companheiros de sua espécie (mudokon), mas também de Munch – o último sobrevivente da raça gabbit. É possível alternar entre dois personagens, ora invadindo as mentes de criaturas estúpidas, ora controlando maquinarias complexas. Como nas versões anteriores, sua tarefa é fugir de situações arriscadas, safando-se num planeta que mostra até alterações climáticas.

"Diga-me a verdade: você achou este recheio de bolo delicioso?"

The Sims: House Party (PC)

Estratégia, Maxis
Lançamento: maio

Trabalhador e obediente, o povo virtual conhecido como sims agora quer diversão. E para aliviar a vida social e o estresse diário, você poderá organizar festanças para aumentar seu círculo de amizades. Também estarão de prontidão novos temas decorativos, incluindo acessórios nos estilos campestre, faroeste e floresta – são mais de 100 novos itens. Nas baladas, para animar seus convidados, surgirão atrações como máquinas de bolhas, touros mecânicos e até mesmo bolos recheados de belas stripers.

Project Eden (PC)

Ação, Core Design Limited
Lançamento: sem previsão

Uma visão pessimista e desiludida do futuro na Terra: cidades repletas de caos, construções e superpopulação. A qualidade de vida está se degradando e sua missão é investigar incidentes como o desaparecimento de técnicos da chamada Agência de Proteção Urbana – encarregados de descobrir as origens dos diversos males que assolam o povo. No comando de uma equipe de detetives que se embrenha pelas periferias das cidades, você desafiará diferentes inimigos em arriscadas rondas e viverá com bastante ação.

Serious Sam (PC)

Ação, Croteam LLC
Lançamento: 2º trimestre

Durante as primeiras viagens interestelares, os humanos libertaram a reencarnação de Tah-Um, um ser maligno que aprisionou a galáxia por eras. Agora, para salvar a civilização do mal, foi convocado o veterano San "Serious" Stone, um fuzileiro linha-dura que desafiará mais de 50 inimigos simultâneos na tela, usando desde simples facas até a lendária arma Timelock para vencer o tirano. Nada de enigmas ou reviravoltas no enredo, o negócio é ação em cenários grandiosos que lembram a cultura egípcia.

Global Operations (PC)

Ação, Barking Dog Interactive
Lançamento: final de 2001

Use sua inteligência para combater o crime organizado. Sua missão é liderar agentes ou esquadrões de elite de vários países, investindo contra alguns dos maiores cartéis internacionais. Cada força policial tem características próprias e, como aqui os tiroteios são realistas, é preciso cuidado ao seguir pelos dezesseis cenários que refletem os submundos de nações como Peru ou Sri Lanka. Sua habilidade no gatilho conta muito e, além de atingir dois bandidos com um só tiro, também os ricochetes são usados.

"Caramba, quem foi o sacana que passou supercola na mira da arma? Meu olho esta grudado"

Oh No! (PSX)

Coordenação motora, Asmike Ace Entertainment Incorporation
Lançamento: sem previsão

Totalmente pirado e sem alguma noção, *Oh No!* é daqueles jogos que, tamanha sua esquisitice, acabam tornando-se o cúmulo da diversão. Só para ter idéia do que rola, você controla personagens cabeçudos e caricatos, desfilando de cuecas e aprontando as mais hilárias situações numa gincana. As provas testam a coordenação motora dos participantes e variam de corridas por sambódromos até disputas de dança que satirizam o game *Bust-A-Groove*. E o mais legal é desafiar um amigo para tirar o maior sarro.

Monster Force (PSX)

Aventura, Konami Computer Entertainment
Lançamento: maio de 2001

Cansados de perturbar nosso sono em histórias da carochinha, os monstros do passado estão buscando diversão no mundo virtual. Nessa aventura bizarra você manterá controle sob um vampiro, um lobisomem e até mesmo o brutamontes do Frankenstein – e cada assombroso tem seu estilo próprio. Acontece que o terror está de lado e as fases são coloridas.
Já os inimigos, não dando trela aos estranhos heróis, farão de tudo paraimpedir a coleta de itens especiais e espalharão armadilhas ao longo do caminho.

Fist of the North Star (PSX)

Luta, Bandai Corporation Limited
Lançamento: sem previsão

Baseado no seriado de animação japonesa de mesmo nome, neste jogo a desforra é arrebentar os adversários, desferindo golpes de kung fu sem piedade.
E não pense em complicações, pois o negócio é esmurrar quem aparecer na frente, despreocupando-se de solucionar qualquer enigma ou complicação. Contra o herói caminham punks e até mestres em artes marciais, mas ninguém que resista aos seus ataques místicos. Pois é, mas as boas qualidades da pancadaria não se aplicam aos gráficos, que são muito toscos.

Super Robot Wars Alpha Gaiden (PSX)

Estratégia, Banpresto Corporation
Lançamento: sem previsão

Pelo visto os mechs dos animes orientais não acabarão. Este jogo trata de uma empolgante batalha estratégica que junta dezenas de robôs famosos da cultura nipônica. Entre as estrelas mecanizadas estão Gundam, Love?, Macross e outros grandalhões. O calor da guerra requer concentração para desvendar as fraquezas adversárias e permite utilizar ataques originais dos seriados japoneses. Ah! Um aviso aos fãs do gênero: o pacote de lançamento no Japão trará vários brindes como adesivos e memory cards.

Silent Hill Play Novel (GBA)

Adventure, Konami Computer Entertainment
Lançamento: sem previsão

O terror fantasmagórico da cidade de Silent Hill está voltando e você deve atiçar sua inteligência para sobreviver em meio ao nevoeiro de aberrações. Diferente da versão originária dos 32 bits, totalmente em 3D e em tempo real, o episódio *Play Novel* é mais monótono. Agora o aventureiro vai tornar-se quase que um mero espectador e passará bastante tempo lendo o enredo – quando requisitado, precisará apenas decidir por uma das alternativas impostas (tipo novela interativa), abrindo novos caminhos.

ChuChu Rocket! (GBA)

Quebra-cabeça, Sega Enterprises Limited
Lançamento: julho de 2001

A velha rixa entre gatos e ratos proporcionará desafio e diversão num alucinante pega-pega moderno. Antes de entrar em detalhes, é bom lembrar que *ChuChu* está previsto como o primeiro jogo da Sega produzido para um sistema da Nintendo. A tarefa do jogador aqui é a de controlar legiões de ratos, guiando-os por labirintos infestados de gatos famintos e levando-os em segurança à toca. Pensar rápido é requisito mínimo e o guia dos camundongos precisa de agilidade ao traçar a rota de fuga dos roedores.

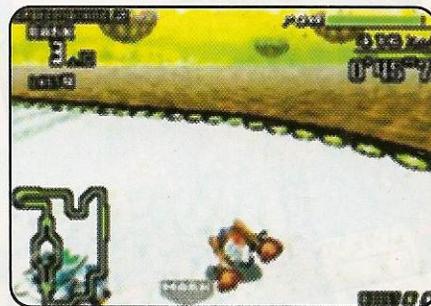
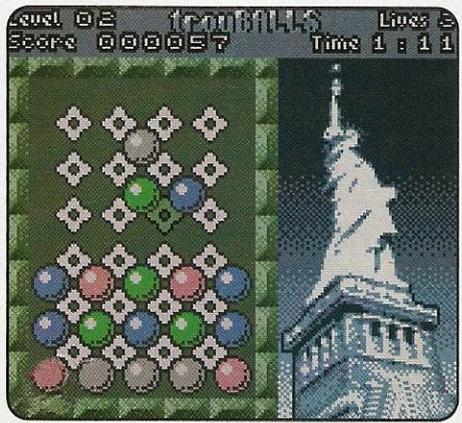
Fire Pro Wrestling (GBA)

Esporte, Spike Corporation Limited
Lançamento: sem previsão

Pancadaria sem encenações e lutas empolgantes marcarão presença neste game que mistura os dois esportes mais animais da atualidade: vale tudo e luta livre. São dezesseis facções de lutadores famosas no mundo oriental que totalizam 200 lutadores e uma variedade enorme de estilos de luta. Você poderá optar por jogar sozinho ou em dupla sob a pressão da torcida em ringues ou octógonos. Além dos disponíveis, você poderá criar seu próprio lutador e escolher seu estilo, golpes e características físicas.

F-Zero (GBA)

Corrida, Nintendo Corporation Limited
Lançamento: julho de 2001

A maior corrida da Nintendo certamente é *F-Zero*... e nada mais justo que seu retorno na geração avançada do portátil. A nova temporada da série está inspirada na versão original do Super Nintendo e garante qualidade até superior – inclusive na precisão dos controles das máquinas. O ambiente é semelhante ao visto nos 16 bits, porém há naves e pistas novas.
E àqueles que não tiveram o prazer de jogar *F-Zero*, basta saber que é a melhor competição de supervelocidade com máquinas possantes já vista.

Trouballs (GBC)

Quebra-cabeça, Capcom Entertainment
Lançamento: abril de 2001

Inspirado no estilo de quebra-cabeças, imortalizado pelo clássico *Tetris*, *Trouballs* roubará horas de seu tempo em partidas que viciam. O moral do game é controlar diversas formas de bolotas coloridas e encaixá-las perfeitamente. Quando as peças são combinadas elas são eliminadas.
O total supera os 100 níveis de dificuldade que o deixarão de cabelos em pé. Afinal a complexidade e velocidade aumentam gradualmente. Mas a grande novidade é a possibilidade de gravar a partida para continuá-la depois.

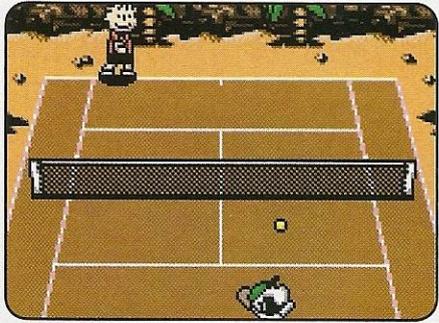
Portal Runner (GBC)

Ação, The 3DO Company
Lançamento: abril de 2001

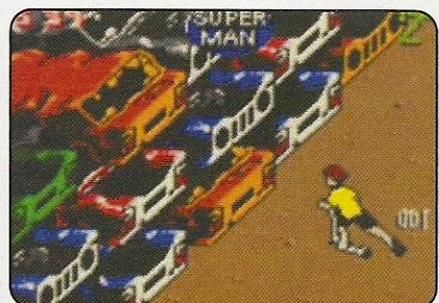
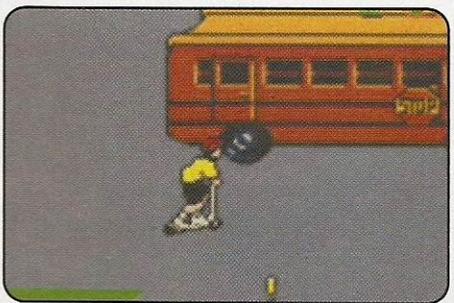
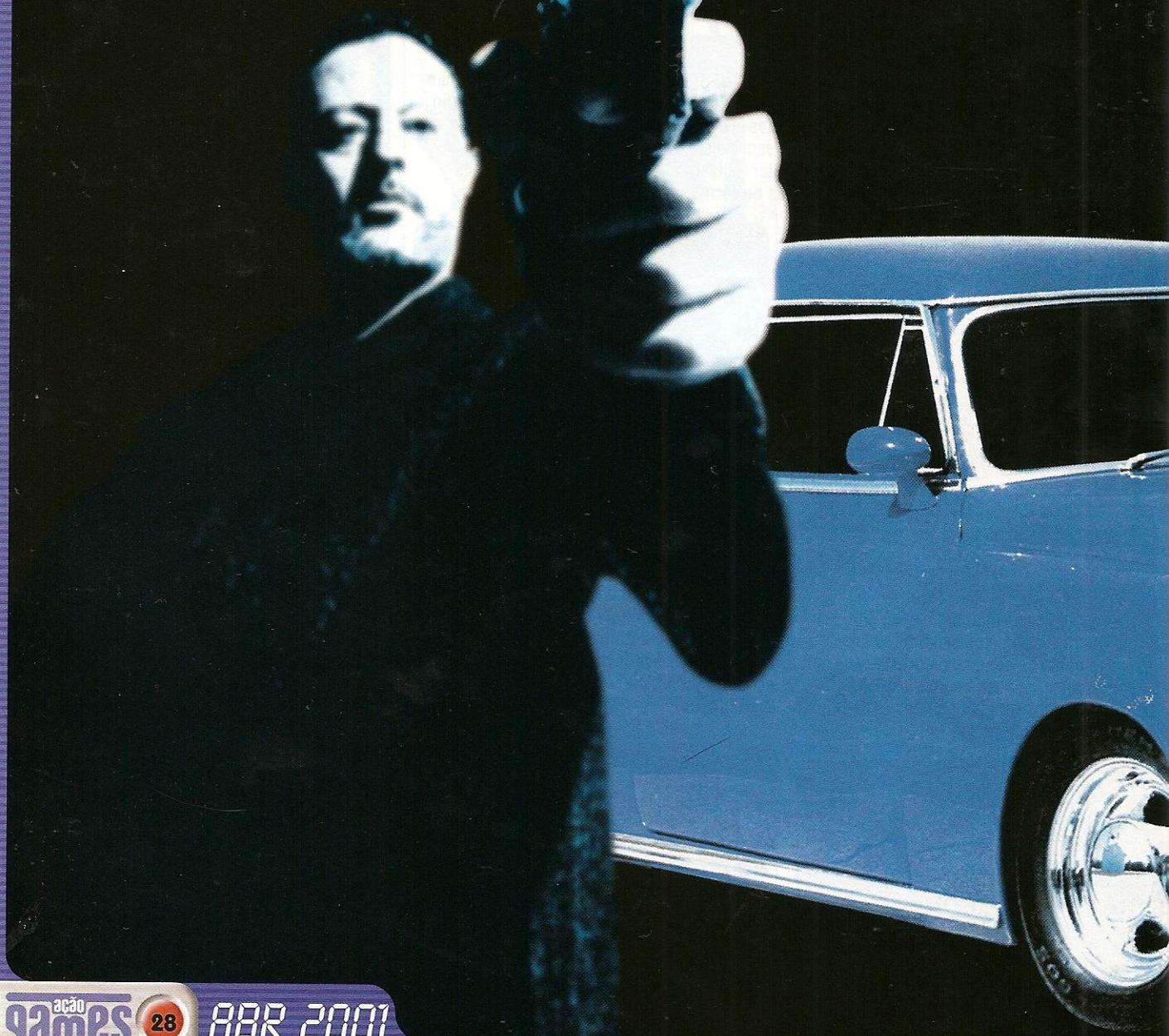
Vikki, a heroína de *Army Men*, mostra que tem fibra e parte numa arriscada jornada para salvar seu namorado e derrotar sua arquiinimiga Brigitte Blue. São mais de 40 fases empolgantes passadas em ambientes exóticos como pântanos pré-históricos infestados por dinossauros, castelos medievais guardados por guerreiros e até grandiosas astronaves com alienígenas.
A gatinha não poupa esforços e escala paredes, pendura-se em cipós, pratica tiro ao alvo com seu arco-e-flecha, além de montar num leonino.

Snoopy Tennis (GBC)

Esporte, Infogrames Entertainment
Lançamento: abril de 2001

O cãozinho Snoopy e a turma mais famosa dos anos 70 provam que estão em plena forma e vão arrebentar em divertidas partidas de tênis. São oito esportistas selecionáveis a princípio (Charlie Brown, Lino e patota), mais quatro tenistas – incluindo o pássaro resmungão Woodstock. Cada atleta conta com movimentos especiais e pode inscrever-se em torneios em quadras na praia e na floresta. E para aumentar a diversão das partidas, os jogadores podem convocar amigos para sessões amistosas ou formar duplas.

Razor Freestyle Scooter (GBC)

Esporte, Crave Entertainment Incorporation
Lançamento: abril de 2001

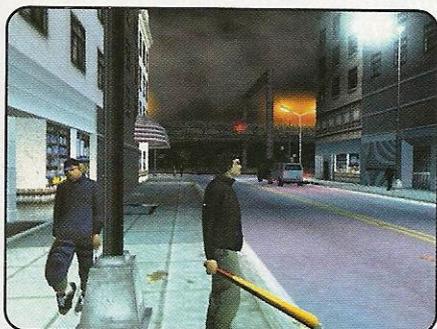
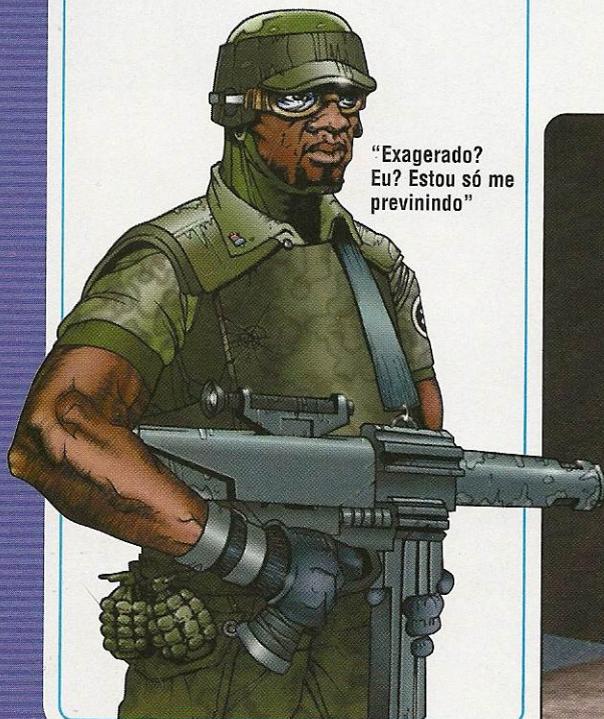
Esportes radicais estão em alta e *RFS* prova que os patinetes incrementados arrepiam. O jogo impressiona pelos cenários detalhados de ruas e parques, com bancos, escadas, rampas e outros obstáculos que só existem para que você realize manobras bem arriscadas. Para arrancar aplausos com suas exibições, os scooters (como são chamados os adeptos do esporte) disputam campeonatos e até prêmios em dinheiro, permitindo a compra de novos acessórios. E também há opção para desafiar inimigos via cable link.

PS2 Grand Theft Auto 3, setembro de 2001

ancar o criminoso

A pervertida série GTA invade os 128 bits. O resultado? Agora o crime compensa

Humberto Martinez

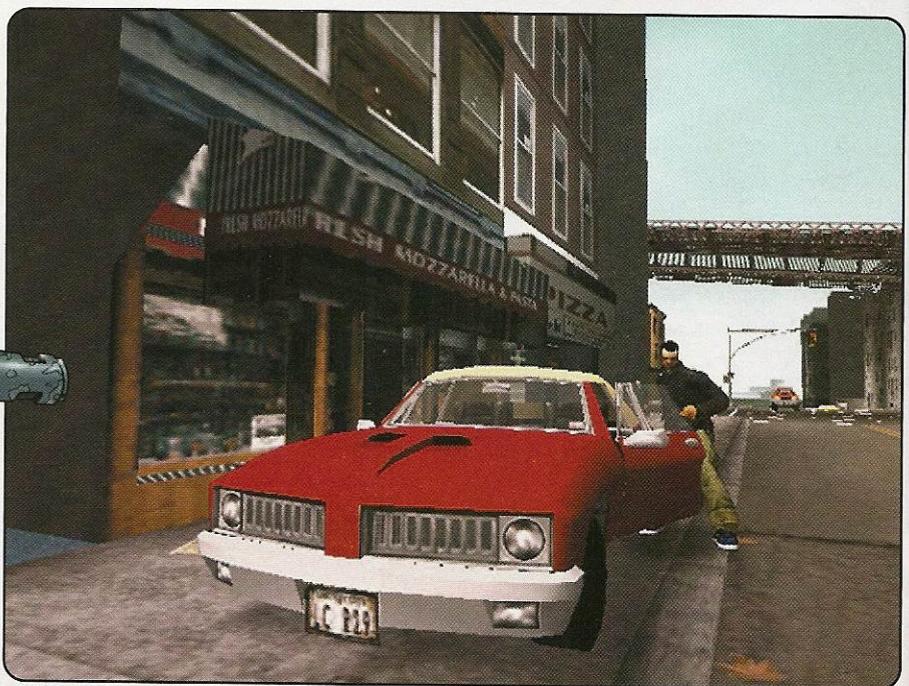
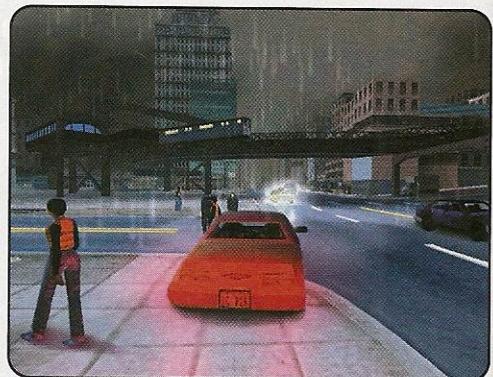
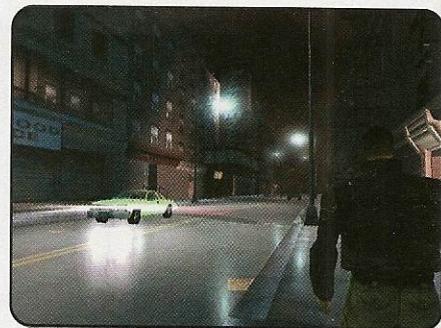
Regra 1: este jogo é legal para quem tem mais de 17 anos. Regra 2: respeite a regra 1. Brincar de bandido é mais uma vez a proposta da produtora DMA. Ok, colega, mas lembre-se de que no mundo virtual você tem game shark e memory card. Os temas polêmicos chamam atenção em *Grand Theft Auto*, uma das maiores promessas para PS2. Aqui o jogador cumpre o papel de aspirante a rei do crime. Ou seja, você é um ladrão, desafia a polícia, mente, rouba e faz de tudo pelo submundo ("Só faltou cuspir no chão"). Nesta terceira geração, *GTA* ganha mais complexidade, porém a violência é ainda mais evidente e, como os próprios game designers afirmam, o episódio não está para brincadeira – por isso a recomendação a maiores de 17 anos nos States ("Moleque aqui não tem vez"). Quem aceitar o desafio terá sua recompensa: afinal os gráficos surpreendem e a cidade virtual mostra vida própria.

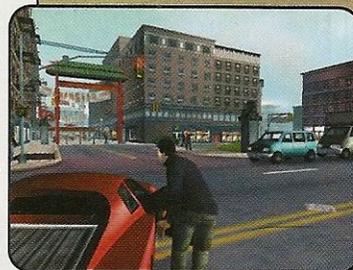
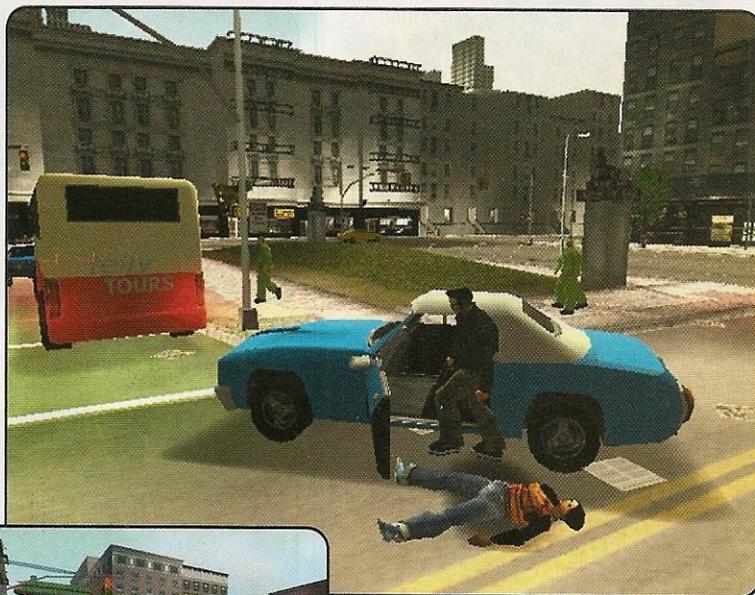
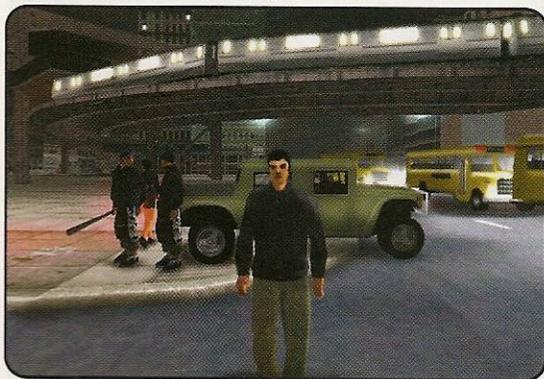
Ferramentas de trabalho

Respeito é tudo o que você precisa para sobreviver no submundo do crime. Os bandidos rivais irão testá-lo freqüentemente e tentarão pegá-lo num momento de fraqueza. Assim, para não amanhecer com a boca cheia de formigas, o esquema é revidar à altura e descer o porrete ("Vale esmagar cucas com tacos e até chutar o S%&#&"). Tá bom, mas se você é um cara que pensa grande e acha que um pedaço de pau é coisa de arruaceiros mirins, sem problemas: um lança-mísseis pode sacudir a vizinhança. Pegando pesado, há rifles de franco-atirador, granadas, metralhadoras e coquetéis molotov. Só não pense que a polícia calará, pois os tiras chegam aos comboios, roncando os motores das viaturas e abusando dos helicópteros durante as perseguições.

Este membro da gangue inimiga nem vai saber o que o acertou

"Exagerado? Eu? Estou só me previnindo"

Realismo na cidade

As mais surpreendentes inovações em *GTA3* ficam com as cidades que, monstruosas e tridimensionais, servem de palco às atrocidades do passeio. Nas antigas versões de *GTA* os cenários eram vistos do alto e tinham um aspecto de maquete ("Feia que até doía"). Mas agora a história é outra e, com a visão alternando entre primeira e terceira pessoa, você imergirá nas grandes metrópoles.
Com bastante realismo, a cidade parece viva, apresentando um ciclo e até simulando o cotidiano das pessoas que trabalham, passeiam, conversam, brigam e até fazem compras e escutam músicas de forma única. Nesta viagem virtual, 30 minutos equivalem a 24 horas do mundo real e, portanto, dá para conferir as variações de horários e alterações do dia para a noite. Aliás, à noite parte do comércio fecha, abrem-se boates e até mesmo a ação de prostitutas e traficantes é intensificada nas ruas ("São noites bem agitadas, chefia"). Ah! Espere também por alterações climáticas com chuvas, raios, tempestades e vendavais ("Loucura").

Os efeitos climáticos são impressionantes: você ficará embasbacado com o pores-do-sol, tempestades e até clarões criados por relâmpagos. Completando a sensação de vida da cidade, você verá pessoas conversando e vivendo normalmente

concessionária self service

Com vastas cidades digitais e um personagem mão-leve, *GTA3* mais parece uma imensa concessionária com amostra grátis de carangos, afinal o marginal pode roubar qualquer um dos 45 modelos de veículos que desfilam pelas ruas. Acredite, há desde lambretas mixurucas até possantes cópias de clássicos da Dodge, Ferrari e Mustang. E àqueles de braço forte, também ambulâncias, caminhonetes de sorvete, ônibus escolares, táxis ("sim, dá para pegar passageiros e ganhar dinheiro com isso") e até viaturas policiais estarão passeando pelo asfalto.
Um dos grandes baratos do pega-ladrão é verificar que os carros encontrados variam conforme a região visitada. Assim, bairros periféricos tendem a ter carros mais simples ("Calhambeques mesmo"), enquanto nas áreas nobres os automóveis luxuosos dominam ("Um bando de playboys nos volantes"). E para entrar no clima do carango, cada um deles traz um estilo de música diferente no rádio, variando entre country, hip hop, rock e tecno – são mais de 50 músicas.
Ainda sobre as máquinas, elas trazem estabilidades diferentes e, quando acidentadas, podem sofrer danos em dezessete pontos distintos. Logo, sair fazendo barbeiragens prejudica bastante seu desempenho nas ruas.

Roubar carros será muito fácil: basta pegar o motorista, jogá-lo no asfalto e sair cantando pneus. O problema será lidar com os policiais que vêm em sua cola

censura

Em 1998 as pessoas não imaginavam a polêmica que seria gerada na chegada de *Gran Theft Auto*. Mas logo todos ficaram não só impressionados com o humor mas, principalmente, com a liberdade do jogador bancando o criminoso. E isso foi o bastante para que a crítica detonasse os conceitos politicamente incorretos.
A idéia de trabalhar a serviço da máfia, roubar carros e matar pessoas causou alvoroço pelo mundo. Isso acarretou a proibição das duas primeiras versões desenvolvidas para PC em diversos países, inclusive Brasil. E verdade seja dita, *GTA3* enfrentará barreiras ainda maiores, pois os temas polêmicos juntam-se a um visual que transmite mais realismo e, logo, mais impacto às cenas violentas.

Foto: Eduardo Ortega

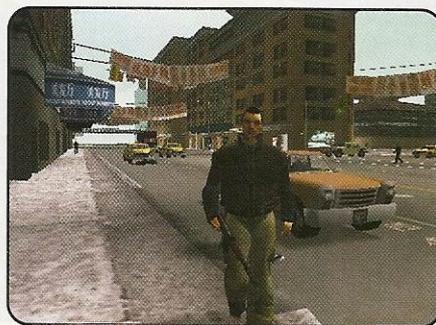
o poderoso chefão

Fugindo dos tradicionais temas, *GTA* mostra ao usuário a outra face, fazendo-o aderir a um único e fatídico objetivo: tornar-se líder mafioso. A trilha que o leva a tal posição é árdua, fazendo-o ralar muito como um bandido pé-de-chinelo até conseguir oportunidades para ganhar poder do submundo.
No início da perpetuidade, suas missões não têm grande importância e você deverá mostrar aptidão em pequenos assaltos, pilotando carros em fugas, acertando contas com punguistas e até servindo de isca para a polícia enquanto peixes maiores agem na área. Ou seja, é preciso adquirir a confiança dos mandachuvas para "trabalhar" em vários pontos das cidade e, por que não, até ganhar seu próprio território. No fim, quanto maior sua responsabilidade, também crescem seu lucro e os crimes graves ("E você acha que será fácil rebolar para desviar-se das balas?").

Para provar seu valor você terá de resgatar seus amigos no horário combinado, ser hábil nas perseguições e ter sangue ruim para atropelar quem ficar no caminho

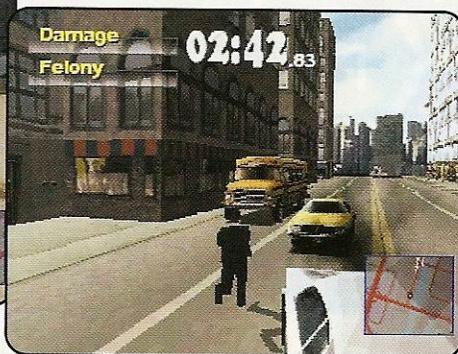
novas habilidades

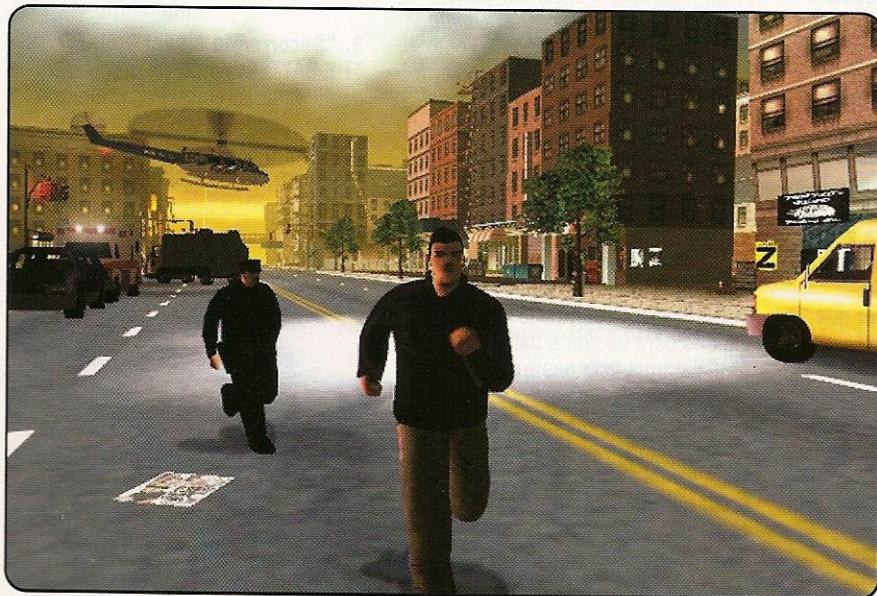
Revolucionando os conceitos da série, também novos comandos foram impostos ao seu vagabundo, permitindo maior interação com o mundo à sua volta.
Agora o marginal poderá correr pelas ruas, examinar objetos, lutar contra concorrentes, pular buracos e até mesmo escalar paredes – o que é ótimo nas fugas a pé.
Durante os confrontos (mano a mano ou tiroteio) você poderá abusar do sistema de mira semi-automática, podendo alvejar seus inimigos mesmo enquanto movimenta-se e foge das emboscadas adversárias.

Os novos comandos serão seu principal trunfo no game, criando maior interatividade com o cenário e maior possibilidade de fuga

quero ser ele quando crescer

As novidades usadas em *GTA3* estão para causar uma revolução na série, ameaçando inclusive o reinado do competente *Driver 2* (PC, PSX). Abaixo, pegamos a essência de ambos os rivais e chegamos à seguinte conslusão: *GTA3* é tudo o que *Driver* sonhou ser! Confira:

Driver 2

1) Cenários inspirados em plantas reais das cidades na década de 70. (✔)
2) Pedestres não demonstram vida e atravessam o carro quando atropelados. (✗)
3) A movimentação do personagem fora do carro é horrível e limitada. (✗)
4) Os amassados são bem feitos e afetam o desempenho do veículo. (✔)
5) Durante as rondas não há variações de dia para noite. (✗)
6) A inteligência dos tiras é alta nas perseguições, mas não nos cercos. (✗)
7) A trilha sonora é no estilo dos seriados policiais dos anos 60 e 70. (✔)
8) A liberdade é restrita e os objetivos, predeterminados e limitados. (✗)

Grand Theft Auto 3

1) Liberty City é uma cidade fictícia, porém extremamente realista. (✔)
2) As pessoas têm vida, podem ser atropeladas e reagem às suas infrações. (✔)
3) Seu marginal pode andar, atirar, correr, dirigir, lutar, pular... (✔)
4) Os carros têm dezessete pontos de impacto e sofrem graves avarias. (✔)
5) As mudanças de horário (manhã, tarde, noite) são vistas em tempo real. (✔)
6) Há motoristas hábeis e os cercos trazem guardas e helicópteros armados. (✔)
7) Mais de 50 faixas musicais nos estilos tecno, rock, hip hop e country. (✔)
8) Total liberdade de escolha, decidindo onde e quando trabalhar. (✔)

✔ aspecto positivo ✗ aspecto negativo

antecedentes criminais

• Grand Theft Auto
Julho de 1998 (PSX)
Iniciando uma série de sucesso, *GTA* conquistou seu público com humor irreverente e desafios inéditos. Na pele de um novato na máfia, seu objetivo era cumprir serviços sujos para os mandachuvas do crime organizado, revirando a cidade de pernas para o ar.

• Grand Theft Auto: London 1969
Abril, de 1999 (PSX)
Mantendo a receita, *Grand Theft Auto* foi incrementado com o melhor dos anos 60. Podendo escolher entre quatro personagens cheios de ambição, você percorria pelas antigas ruas londrinas e ainda divertia-se com músicas embaladas pelos ritmos da época.

• Grand Theft Auto 2
Outubro de 1999 (PSX)
Arrebentando, *GTA2* surpreendeu com efeitos de luz que deram vida à cidade. Mais de 50 carangos e 200 pedestres agiam simultaneamente pela cidade e, completando o pacote, foram acrescentadas treze novas armas e maior nível de inteligência nos inimigos.

"Minha próxima tatuagem será uma borboleta tropical. Vou colocá-la no bumbum"

PHANTASY STAR ON-LINE

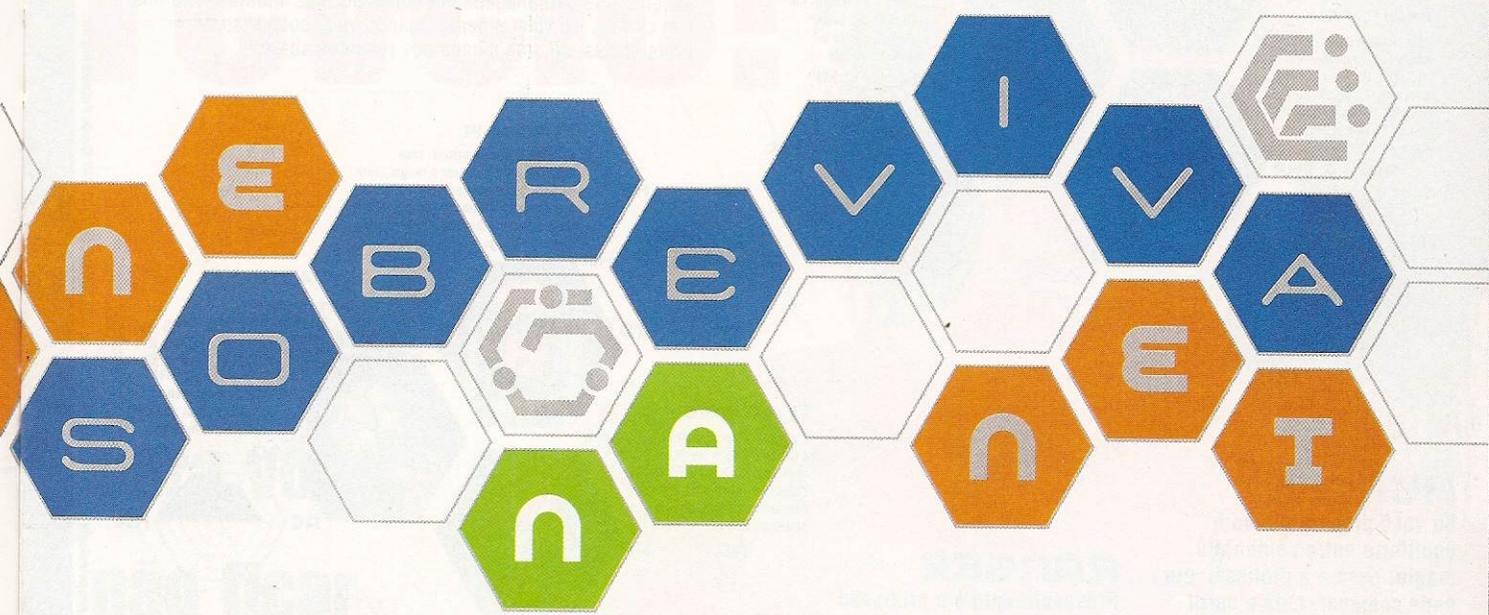
MARK MACDONALD

É, nós sabemos que você se acha o máximo, mas, quando se pula no SegaNet para jogar *Phantasy Star Online*, é bom estar preparado para ser humilhado. Se RPGs de PC on-line como *Everquest* são algum indício, você vai topar com pessoas no ciberespaço que comem, bebem e dormem nesse jogo – gente que foi expulsa da escola, perdeu o emprego, a esposa, tudo porque não faz nada além de jogar *PSO* de manhã, de tarde e de noite. Como você vai competir com esses maníacos obsessivos? É aí que nós entramos. Este guia oferece tudo o que você precisa saber para se infiltrar nesta sociedade secreta e andar lado a lado com o "Sr. Sabe-Tudo Nível 57" sem ter que ouvir gritos do tipo "Novato idiota!". Talvez você até ensine alguns truques para ele. Mas chega de falar. Vamos ao que interessa... Para os brasileiros, ainda raros dentro desses campos de batalha, as dicas valem como prévia para um futuro em que os games estarão baseados na internet.

COMUNICAÇÃO

A comunicação é essencial para progredir no *Phantasy Star Online*. Pedir ajuda, trocar objetos – você não vai longe (ou não vai se divertir muito) se não interagir com os outros. Mas fique esperto: o **como** se diz algo no *PSO* é tão importante quanto o **que** se diz. Por exemplo, é bom não bobear no teclado quando um grupo de Bohmas estiver espancando você, ou perder tempo digitando "siga-me" repetidamente. É por isso que você precisa de bons atalhos para os chats/bate-papos. Aqui vai uma lista das frases essenciais que você deve associar a botões para ter um desempenho fácil e rápido. Todas elas estão disponíveis no menu previamente preparado para o jogo ("FIXED chat") ou são criados usando ícones de forma que até jogadores de outros países entendam você. Nós selecionamos as oito frases mais importantes (e deixamos entre parênteses onde você pode encontrá-las no jogo) para preencher os oito pontos em que você pode associá-las ao pad DC.

1. "Socorro/Me ajude!" (FIXED: IN THE BATTLE): você vai precisar deste aqui, acredite. Peça reforços em combate quando precisar se curar ou quiser que outros jogadores o ajudem em uma situação difícil.

Não espere até ver a tela vermelha da morte para pedir ajuda aos amigos

2. **"Só um instante..."** (FIXED: IN THE AREA): você precisa comer e ir ao banheiro de vez em quando, não é? Avise a todos que você vai estar fora por um tempo.

3. **"Obrigado"/"De nada."** (FIXED: ANSWERS): é uma cortesia bem comum, especialmente quando alguém cura você... ou o ajuda a renascer!

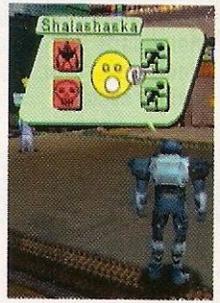
4. **"Venham cá."** (FIXED: IN THE AREA): nos níveis superiores, muitos encantos afetam uma pequena área em torno do seu personagem. Use essa frase para que todos se aproximem para partilhar seus efeitos de cura ou de ampliação estática.

5. **"Por aqui. Sigam-me."** (FIXED: IN THE AREA): alguém precisa assumir a liderança quando há mais de uma forma de se agir. Use essa forma de comunicação para evitar que alguém se perca.

6. **"Que tal voltar para a cidade?"** (FIXED: IN THE AREA): você vai se surpreender com quantas vezes é preciso voltar à cidade para vender objetos e pegar suprimentos, principalmente quando se trata de personagens mágicos que necessitam constantemente de Magic Point-boosting Monofluid.

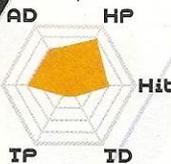
7. **"CORRA!"** (CRIAR SÍMBOLO): surpreendentemente, não há frase previamente preparada para dar no pé. Por isso, tente criar um ícone no menu de símbolos de comunicação, acompanhado do efeito sonoro de "Tristeza". Use esse recurso quando as situação estiver feia. Tire todos de combate para reagrupar.

8. **"Legal!"** (CRIAR SÍMBOLO): excelente para todas as ocasiões, desde alguém ganhando um nível até a comemoração após eliminar o segundo chefe. É claro que você poderia optar pela palavra "Cool!/Legal!" ou "Wicked!/Demais!" da categoria de saudações previamente estabelecidas, mas criar seu próprio ícone tem mais estilo. O efeito sonoro de "Prazer" dá um toque especial.

Ninguém deve sair sem pelo menos dois ícones de comunicação: um avisando para cair fora rapidamente e outro só para dizer "Sim!". Você pode se divertir muito criando seus próprios ícones, mas aqui vão os nossos para dar uma idéia

ESCOLHENDO O SEU PERSONAGEM

A primeira decisão importante que você tem a tomar é escolher seu personagem. Agora, antes de simplesmente pegar qualquer um pela aparência, considere: sempre que se muda de personagem, você perde um tempo precioso. Você precisa responder a três perguntas importantes antes da escolha: 1) Você prefere armas de longo ou curto alcance?; 2) Você quer usar magia?; 3) Você vai jogar a maior parte do tempo on-line ou sozinho? Se você ainda não tem certeza sobre esses itens, experimente personagens diferentes por dez minutos – no final das contas, vai valer a pena. Quando você souber suas preferências, dê uma olhada nos resumos abaixo:

HUnewear
Ela é uma lutadora mais equilibrada do que Humar. Os fãs de Nei, do *Phantasy Star II*, também vão gostar do visual.

HUmar
É o personagem ideal para iniciantes, pois possui um pouco de tudo: poder ofensivo, magia e belos hit points.

HUcast
Essa coisa é uma máquina de combate, já que se trata de um andróide. Se você não liga para magia, Hucast possui mais hit points e poder de ataque do que qualquer outro personagem.

HUNTER
Se você procura um bom equilíbrio entre combate e magia, essa é a profissão por onde começar. Luta a curta distância (a especialidade dele) é mais arriscada e leva tempo para se acostumar, mas as armas brancas que o caçador carrega geralmente são mais poderosas que armas de fogo.

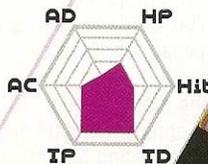
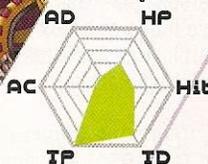
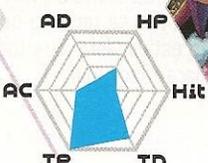
RAmar
Se você gosta de armas, mas também quer dominar a magia (com certeza, você vai querer!), este é o seu homem. Altamente recomendado, trata-se do melhor personagem para quando se joga sozinho.

RAcast
Ele parece um grandalhão bobão, mas esse enorme robô faz jus à aparência intimidante com excelentes poderes ofensivos e defensivos, mas não possui qualquer habilidade mágica.

RAcaseal
Ela pode parecer uma mocinha, mas esse andróide é muito parecido com Racast. A capacidade defensiva levemente superior compensa certa queda de poder ofensivo.

RANGER
Provavelmente é a profissão mais fácil para jogadores iniciantes ou solitários. Os rangers podem usar todas as armas do jogo. Assim, você mantém uma distância segura dos monstros no início, enquanto ainda estiver se acostumando.

FORCE
Nos níveis superiores, esses usuários de magia possuem, sem dúvida, a profissão mais poderosa. Seus encantos ofensivos e defensivos atingem longo alcance e são assustadoramente potentes. Mas, se você pretende jogar a maior parte do tempo sozinho, ainda mais no princípio, é melhor escolher outra coisa.

FOmarl
Se você está convencido de que vai usar principalmente a magia, mas, ainda assim, quer se valer do combate corpo a corpo, esta é a escolha.

FOnewm
Não se deixe enganar pelo aspecto atrapalhado: ele é o mais poderoso usuário de magia (ao lado de Fonewear). Com uma equipe de apoio, o garotão aqui só vai dar alegria.

FOnewear
Esqueça os ataques com armas comuns. Ela tem o pior percentual de acerto do jogo. Mas, se você só quer usar magia, ela é a melhor escolha.

ATRIBUTOS DOS PERSONAGENS

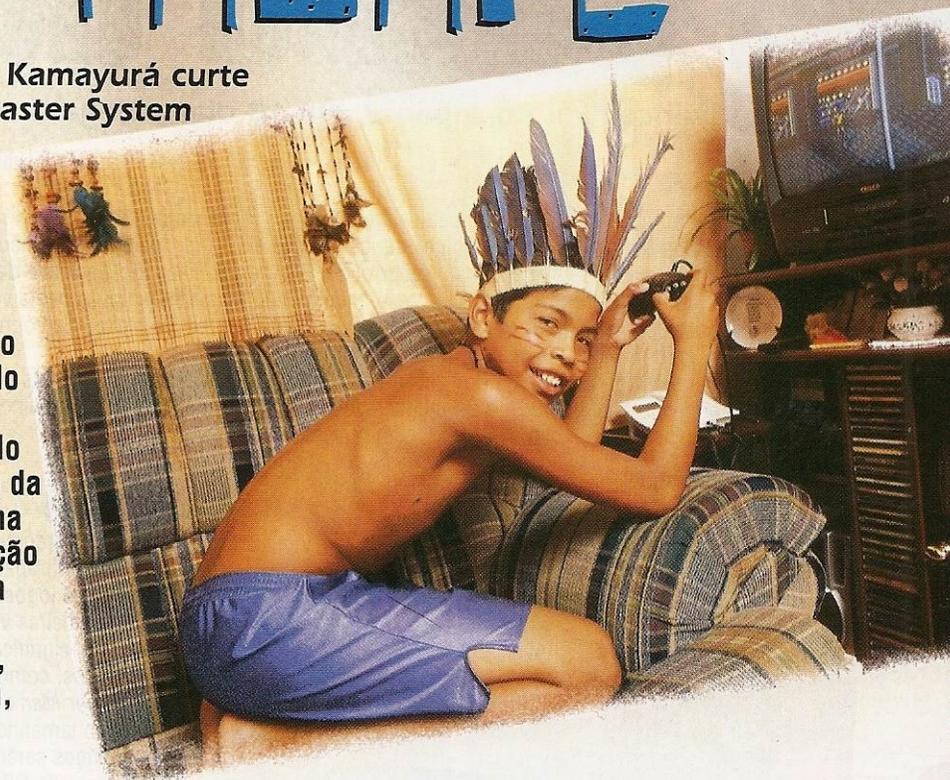
- **AC** - Classe de armadura (nível de defesa)
- **AD** - Força do ataque
- **HP** - Nível de energia
- **Hit** - Pontaria
- **TD** - Força da técnica (poder)
- **TP** - Nível da técnica (poder)

Fotos: Eduardo Svezia

S COM TACAPE

Garoto de 12 anos da tribo Kamayurá curte também um bom e velho Master System

Cristina Montone

Quer lugar mais selva que São Paulo? Pois é no bairro do Jabaquara, que significa "rocha" ou "buraco", que vive Diego Rezende de Souza, da tribo Kamayurá (do Parque Nacional do Xingu). Diego tem 12 anos – vai fazer 13 no dia 19 de abril, Dia do Índio – e está há três anos longe da aldeia, morando com a mãe numa casa mantida pela Funai (Fundação Nacional do Índio). A brincadeira preferida dele, que sabe caçar, pescar e adora subir em árvores, é detonar em seu Master System, presente da mãe.

Antes de jogar, ele se prepara como se fosse praticar um ritual da sua tribo e, empolgado, passa longas horas alternando os dois jogos prediletos, *Indiana Jones* e *Streets of Rage*. Diego se vira arrumando games emprestados de seus colegas de bairro e de escola. Em troca, costuma presentear os amigos com colar de sementes, feito pelos nativos de sua tribo. Segundo a mãe de Diego, Fátima Rezende de Souza, 33 anos – pertencente à tribo Patachó, cujos integrantes há séculos vivem na região de Porto Seguro (BA) –, *"o convívio de Diego com a cultura dos brancos não vai fazê-lo esquecer os costumes dos nossos antepassados"*.

A cada seis meses, ele viaja para visitar os familiares e participar das cerimônias, como a do batismo indígena. O de Diego acontecerá em junho, na festa do Quarup (veja texto nesta página). *"Meu pai, Amanoá, está na tribo. Lá, todos são alegres e estão sempre dançando e cantando sem se preocupar em ganhar dinheiro para comprar casa, carro ou como eu, comprar novos games"*, admite. Quando alguém pergunta se ele não sente saudades da vida na tribo, a resposta é rápida: *"Eu gosto muito e sinto saudade, porém, minha mãe precisa trabalhar e eu quero estudar para ser advogado. Mesmo sabendo que São Paulo tem muita violência, eu adoro morar aqui"*.

FESTA DO QUARUP

Esta cerimônia é realizada anualmente entre os meses de junho e julho, pelos índios do Brasil Central. Eles pegam um tronco de madeira, pintam, enfeitam e fazem homenagens, durante toda a noite, aos chefes mortos. São convidadas várias tribos para esta festa, em que somente homens participam. Quando amanhece, segundo a crença, ao raiar do sol, a alma do morto ganhará vida e o tronco pintado é lançado ao rio e levado pela correnteza.
No dia seguinte é realizado o batismo dos meninos (no início da adolescência), que recebem o nome do avô em cerimônia secreta, da qual as mulheres também não participam. Nesta festa, Diego receberá o nome de Juca, como o avô.

PARQUE NACIONAL DO XINGU (MT)

Criado em 1961, pela influência dos irmãos Cláudio e Orlando Villas-Boas, que foi o primeiro diretor do parque, sua finalidade era agrupar ali várias tribos, protegendo-as da ameaça de extinção e preservando sua cultura. Fica numa área de 2,6 milhões de hectares, banhada pelos rios Araguaia e Xingu. Quando o Brasil foi descoberto, em 1500, havia entre 1 milhão e 3 milhões de índios no país. O extermínio apenas foi freado nos anos 90, já que a Constituição de 1988 foi a primeira a tratar dos direitos indígenas.

KAMAYURÁ

No Brasil, há 340 mil índios de 215 grupos diferentes, falando 180 línguas. Os estudiosos estimam que existam outros 60 grupos ainda não contatados pelos brancos. A tribo de Diego Rezende de Souza, a Kamayurá, tem 400 pessoas. O primeiro contato deles com os brancos aconteceu em 1946, por meio dos irmãos Villas-Boas. Os kamayurás vivem da caça, pesca, agricultura, coleta de frutos silvestres, mel e cocos. Produzem arcos, flechas e instrumentos musicais que são fornecidos à base de troca às outras tribos.

Na palma da mão

Game Boy Advanced sai no Japão e, em 60 dias, chegará aos Estados Unidos

Silvia Gomez

Uma arma potente e portátil. O Game Boy Advanced sai no Japão e a Nintendo confirma, para 11 de junho, a chegada ao mercado americano do substituto do Game Boy Color. Com seus revolucionários 32 bits, ele é um videogame de mão, quase tão potente quanto o PlayStation. Para entender o que significa esta revolução, basta saber que o GBA terá a mesma capacidade de armazenamento de dados e a mesma rapidez de videogames como o SNES, por exemplo. Você poderá encontrar efeitos novos nesta versão, como transparência e rotação de imagens. Ele poderá ainda rodar jogos em 3D e o som deverá ser estéreo (até os efeitos Surround do Nintendo GameCube, com quem terá total conectividade, poderão ser ouvidos com perfeição).

Em tempo: as duas primeiras versões, Game Boy e Game Boy Color, já venderam, juntas, mais de 100 milhões de aparelhos. Com o GBA, a grande N espera chegar, até o final de 2001, a 24 milhões de portáteis vendidos. A Nintendo ainda não definiu o preço, mas deve ficar em torno de 100 dólares (cerca de 200 reais). No Brasil, sem previsões.

Compatibilidade

Para você que está preocupado com a possibilidade de seu antigo Game Boy estar ultrapassado, esqueça. O novo brinquedinho permite que os jogos feitos para o Game Boy e Game Boy Color, as duas primeiras versões, sejam totalmente compatíveis ao GBA. Isso significa que você não terá de aposentar seus joguinhos, como *Tetris*, *Super Mario Land*, *Tartarugas Ninja*, *Bomber Man* e outros queridos. O único inconveniente deve ser o tamanho e o formato com que as imagens dos jogos antigos serão projetadas na tela. Isso porque o visor do GBA é horizontal.

Mãos dadas ao Cubo

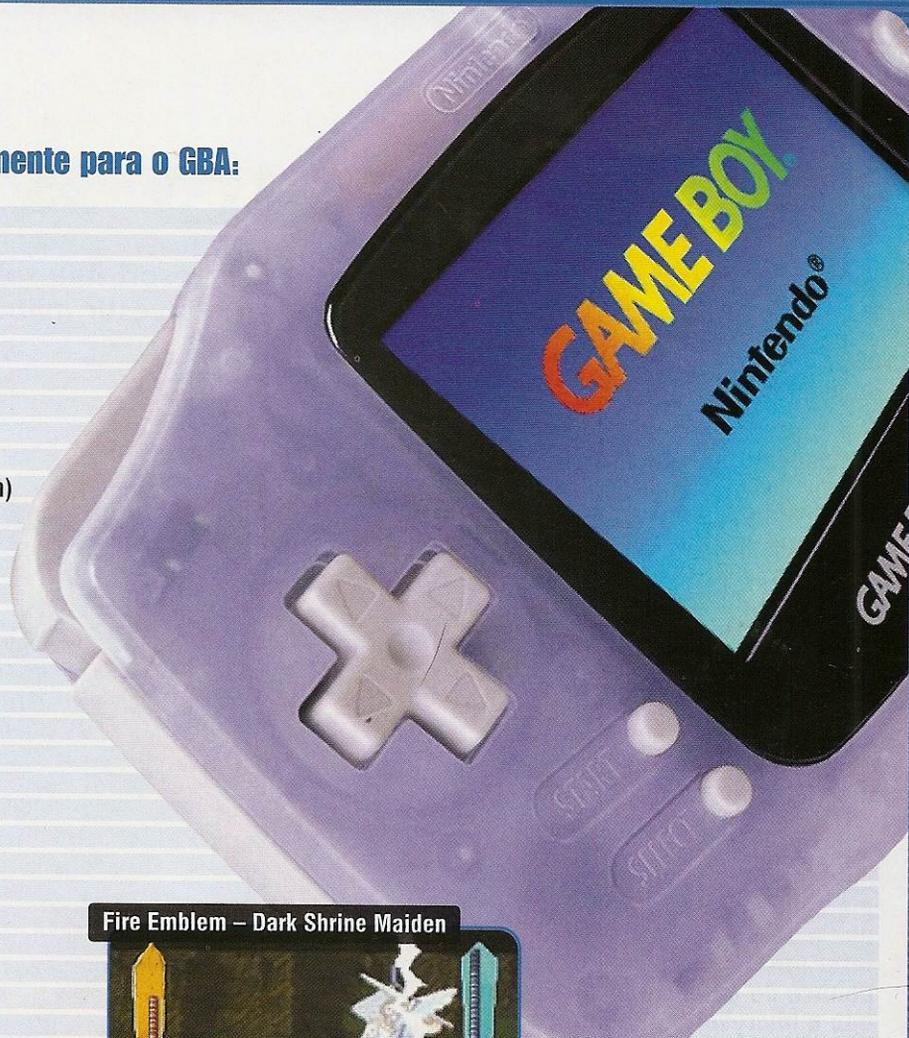
Isso é legal: o GBA poderá ser conectado diretamente ao GameCube, console de 128 bits da Nintendo, previsto para ser lançado em novembro. E o melhor: a coisa vai muito além da simples transmissão de dados experimentada entre os portáteis e o Nintendo 64 em *Pokémon Stadium*, pois o Advanced poderá ser usado como um controle adicional. Pense bem. Será possível jogar um game como *Perfect Dark* deixando um radar ou uma tela de menu no GBA enquanto a ação rola solta na TV. Ou ter um monitor só seu para um jogo de futebol, utilíssimo numa disputa de pênaltis.

Saiba mais...

O portátil será lançado em três cores, a princípio: roxo e cinza, branco e cinza e transparente. Por causa dos 32 bits, os gráficos serão mais detalhados, o que significa que os jogadores terão melhor visibilidade das cenas e maior conforto para fazer as jogadas, já que o próprio design do aparelho é horizontal. A tela, virada neste sentido, dá impressão de ser ligeiramente maior que a do modelo anterior.

Vai haver ainda a possibilidade de conectar o GBA à internet. Para isso, será preciso apenas um telefone celular com acesso à internet. Daí será possível fazer downloads de jogos disponíveis na rede, participar de partidas on-line, entrar em salas de bate-papo e até ler e-mails. O número de botões aumentou, fazendo crescer também o poder de controle dos jogos – além dos convencionais A, B, Select e Start, estão presentes os superiores L e R. Claro, se quiser chamar aquela turma, esta nova versão permite que quatro aparelhos estejam conectados para combates.

Os jogos desenvolvidos especialmente para o GBA:

Advanced Fire Pro Wrestling (Spike)
Aukuma Jo Dracula: Circle of Moon (Konami)
Bomber Man Story (Hudson)
Digi-Communication (Media Works)
Dokapon (Asmik Ace Entertainment)
Doraemon (Asmik Ace Entertainment)
Fire Emblem – Dark Shrine Maiden (Nintendo)
F-Zero (Nintendo)
Game Boy Wars Advance (Nintendo)
Golf Master (Konami)
Hanasaki Gassen (Flower Blooming Competition)
Hatena Satena (Hudson)
Hello Kitty Miracle Collection (Imagineer)
Horse Racing (Nintendo)
I'm an Air Traffic Controller (Tamu)
Konami Wai Wai Racing Advance (Konami)
Kuru Kuru Kuru Rin (Nintendo)
Magical Vacation (Nintendo)
Mail de Cute (Konami)
Mario Kart Advance (Nintendo)
Minna to Ishyo! (MTO)
Momo Taro Festival (Hudson)
Monster Breed (Konami)
Morita Shogi Advanced (Hudson)
Napoleon (Nintendo)
Ougon no Taiyo (Golden Sun)
Pinobee: Quest of Heart (Hudson)
Pocket GT Advance (MTO)
Power Rangers Time Force (THQ)
Reiji Matsumoto's Space Hexcite X (Jordan)
Rocket Power (THQ)
Rockman EXE (Capcom)
Rugrats (THQ)
Sansara Naga (Victor Interactive Software)
Scooby-Doo and the Cyber Chase (THQ)
Silent Hill (Konami)
Spongebob Squarepants (THQ)
Star Communicator (Konami)
Super Block Bus 4 Advance (Starfish)
Tactics Ogre Gaiden (Nintendo)
Tetris (THQ)
Top Gear All Japan GT Championship (Kotobuki System)
Tweedy's Magical Gem (Kotobuki System)
Unlimited Mystery Zero Tours (Media Ring)
Wario Land 4 (Nintendo)
Wild Thornberrys (THQ)
Winning Post (Horse Racing) (KOEI)
WWF (THQ)

Fire Emblem – Dark Shrine Maiden

F-Zero

Horse Racing

Kuru Kuru Kuru Rin

Magical Vacation

Mario Kart Advance

Napoleon

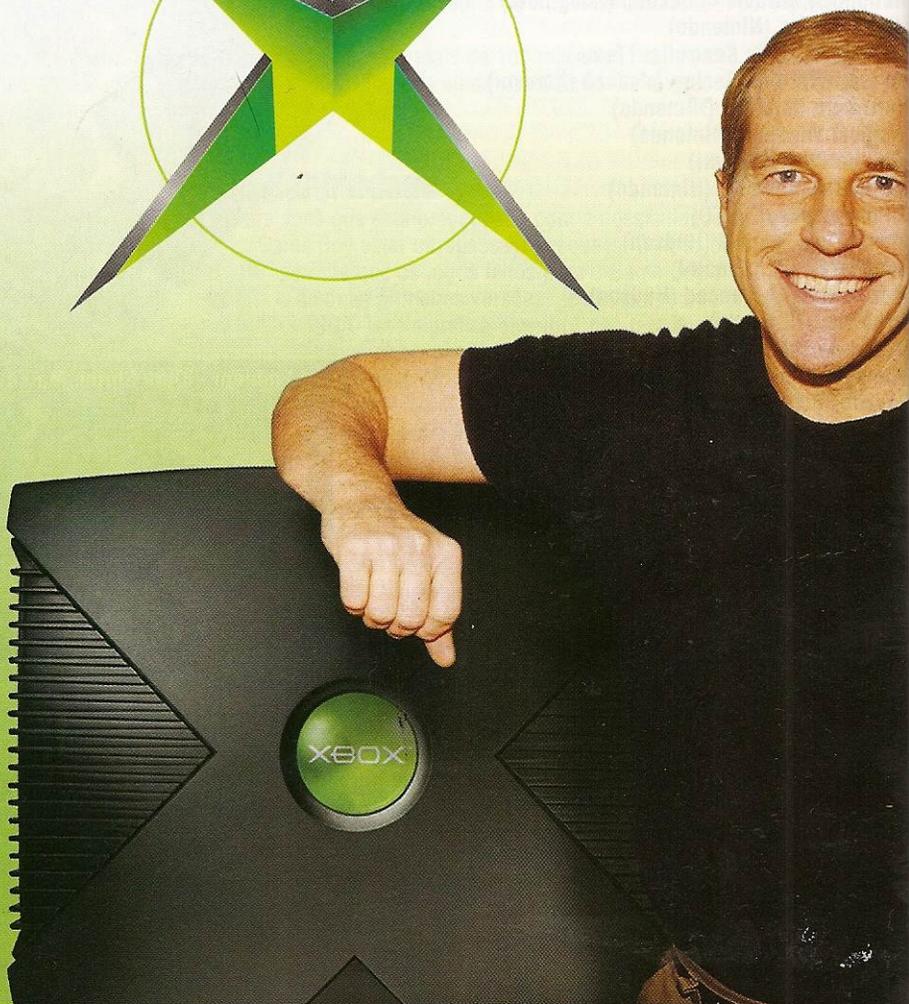
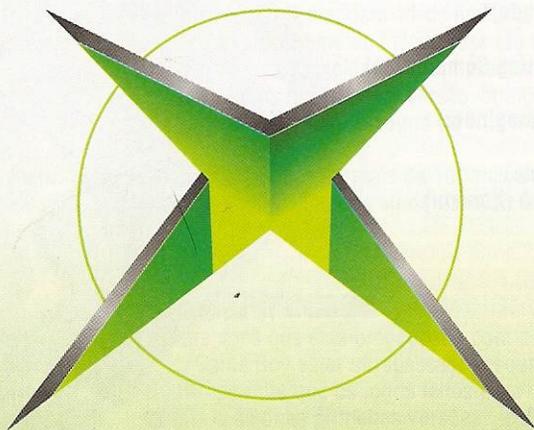
EU TENHO A FORÇA

Diretor internacional de videogames da Microsoft fala sobre Xbox em entrevista exclusiva para a Ação Games. "Não adianta investir milhões num produto se o preço não for competitivo", avisa Ruzich

Silvia Gomez

Ele acabara de chegar da Venezuela, deu uma passada rápida pelo Brasil e precisava estar, dia seguinte, no México. O fuso horário atrapalhado deixa claro que Joel Ruzich é o cara por trás dos games da Microsoft – o americano é responsável pelo controle internacional do mercado de jogos da corporação. E o que esses gringos querem é entrar pra valer no mundo dos videogames: "temos de ter um preço acessível e competitivo para o Xbox".

O cargo de Ruzich exige, além de disposição para fazer malas, uma visão estratégica dos mercados mundo afora. É por isso que o cara viaja tanto: o objetivo é fazer um raio X de como anda o público de games em cada país em que a Microsoft tem interesse. E o Brasil é uma área estratégica, segundo ele. Para entender o que isso significa, nosso país é a oitava subsidiária da empresa no mundo todo (são mais de 60 delas) e teve um crescimento de vendas de 43% no ano passado (o maior de todos).

Ruzich confirmou ainda que mais de 120 empresas espalhadas pelo globo estão empenhadas em produzir títulos novos para o Xbox. Nesta entrevista, ele fala sobre preço, data, mercado, concorrência e outras coisinhas interessantes: "Estamos totalmente focados no lançamento do Xbox". Veja você mesmo.

TÚNEL DO TEMPO

Novembro de 1998
Sai o Dreamcast, videogame de 128 bits que funciona com o sistema operacional Windows CE, da Microsoft. A corporação faz aí sua primeira experiência no mercado de consoles.

Fevereiro de 1999
Bill Gates aprova o projeto Xbox. A Microsoft prepara-se para aventurar-se no mercado de videogames de 128 bits, como o PlayStation 2, o Dreamcast e o GameCube. Até então, a corporação só havia produzido games para PC.

Agosto de 1999
Sai o primeiro rascunho do design do console – era pouco mais que alguns controles estilizados ao lado de uma grande letra X desenhada. Mais de 5 mil jogadores foram entrevistados para a formulação do desenho final.

Janeiro de 2000
A imprensa especializada começa a falar sobre o lançamento do Xbox. Não há informações específicas sobre jogos, design, preço ou datas. Apenas especulações.

Circulou, até agora, que o Xbox será lançado no Brasil até um ano depois de sair no mercado americano. Existe uma data mais específica?
Nosso primeiro objetivo é dar certo nos mercados americano, japonês e europeu, onde chegaremos antes. É preciso um estudo profundo de cada mercado, não queremos decepcionar ninguém. É por isso que não dá para dizer que chegaremos mais cedo ao Brasil.

Quanto ele custará no mercado americano? A imprensa fala em 400 dólares, 100 a mais que o PS2 e pelo menos 150 dólares mais que o NGC custaria.
De onde você tirou este valor (400 dólares)? Isso é rumor. É muito cedo para dizer o preço. O que podemos garantir é que queremos competir de igual para igual com os consoles existentes e, para isso, precisamos ser acessíveis. Isso inclui o valor. Não adianta investir milhões em um produto se o preço não está compatível com o mercado.

Já existem jogos prontos?
Apenas dois estão prontos: *Oddworld* e *Malice*. Mais de 120 empresas no mundo estão produzindo novos títulos para o console.

Os títulos serão traduzidos para o português? Como você vê o mercado brasileiro?
Alguns games para PC já têm tradução. Depende muito do potencial do jogo no mercado, é preciso um estudo antes. Já é possível dizer que o Brasil está no topo da tecnologia e tornou-se um mercado importantíssimo e estratégico para nós.

Os jogos atuais do Dreamcast terão como rodar no XBox? E jogadores em outras plataformas terão como enfrentá-lo?
Nossos jogos serão exclusivos e nem será possível o intercâmbio com outras plataformas.

Saiba mais sobre o Xbox

"O Xbox é o futuro dos videogames." Com essa frase, Bill Gates abriu a apresentação oficial do console para a imprensa, em janeiro. E ele parece ter razão. O hardware apresenta uma placa 3D da Nvidia, um processador Intel de 733 Mhz, um HD de 8GB para armazenamento de dados, uma entrada Ethernet para internet, um leitor de DVD, entre outras tecnologias de ponta.

Se você não entendeu o que representam esses dados, não se preocupe. Basta saber que o Xbox tem bala para enfrentar em muito boas condições os atuais videogames de 128 bits como o PlayStation 2, o Dreamcast e o aguardado GameCube. Para criar o design da máquina, representantes da Microsoft conversaram com mais de 5 mil jogadores. O resultado traz, entre outras coisas, um cabo de controle mais comprido – 2,90 metros – e um visual futurista. Outra inovação bacana é que o console poderá ser conectado à internet banda-larga. Mas aqueles que optarem pelo modem terão de adquiri-lo separadamente.

A Microsoft investiu no projeto Xbox nada menos que 500 milhões de dólares, cerca de 1 bilhão de reais. Confirmados e prontos para rodar no console, estão, segundo Joel Ruzich, apenas dois títulos: *OddWorld* e *Malice*.

Março de 2000
Bill Gates oficializa a entrada da Microsoft na fértil e bilionária arena dos videogames.

Outubro de 2000
Surgem rumores de que a produtora de games Square, uma empresa "thirdy party" (que produz jogos para as grandes fabricantes de consoles), estaria trabalhando em títulos para o Xbox.

Janeiro de 2001
Bill Gates apresenta, para a imprensa, o design final do console, na Winter CES (Consumer Electronic Show).

Fevereiro de 2001
No Japão, a Bandai (Softbank) assume a futura distribuição e vendas do Xbox.

Quarto trimestre de 2001
Data marcada para a chegada do Xbox aos mercados americano, japonês e europeu. Cerca de doze meses depois, no máximo, Brasil e México serão os primeiros países da América Latina a receber o console.

Felipe Azevedo

Bob e seu fiel caminhão. Eles vão pintar e bordar pelos prédios e edifícios

Bem eficiente, Bob incentiva e ajuda nas decisões da criançada

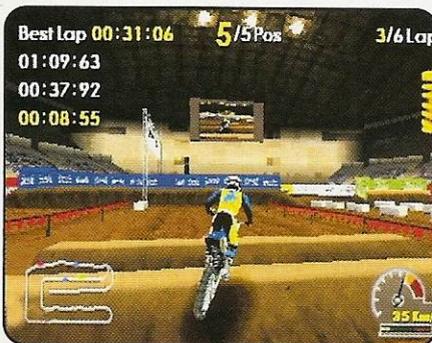
Bob – The Builder (PSX)

Didático, BBC Multimedia
1 jogador, 1 CD

Enorme sucesso entre as crianças britânicas, o seriado educativo *Bob – The Builder* ganhou sua versão virtual. A idéia da criação é demonstrar como a construção civil pode ajudar as crianças nas tarefas de casa. Aqui, dá para mover tratores e erguer pontes (parece complicado, mas não é), demolindo edifícios antigos.
Também há minijogos e até um gato de estimação – só não se esqueça de alimentá-lo. Os gráficos são simples, como os comandos. O único inconveniente são os diálogos, todos em inglês.
Nota final: 5,5

Moto Racer World Tour (PSX)

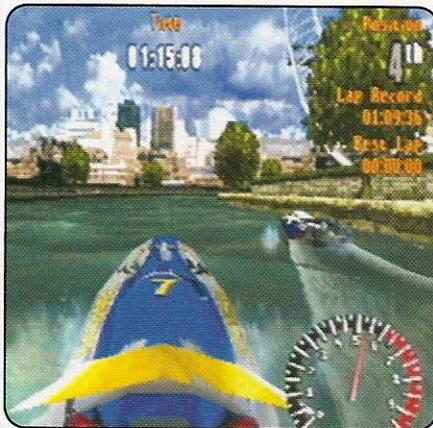
Corrida, Delphine Software International
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Sinta adrenalina correndo nas veias ao pilotar ferozes máquinas em pistas ao redor do mundo. *Moto Racer* ganha nova versão, com mais circuitos e modos de jogo. Nas curvas em superfícies de terra ou asfalto, onde dá para sentir até vertigens, disputam-se modalidades que vão desde 125 até 500 cilindradas. O ronco dos motores chega a ser idêntico ao real e deixa os rachas com um tremendo ar de campeonato oficial. Mas apesar dos gráficos limpos, o visual não impressiona nada e os cenários são confusos.
Nota final: 5,0

Segure-se no guidom e acelere sem parar, senão você acabará como fracassado

Caso não seja louco o bastante, cuidado para não voar de testa no guard rail

Aqua GT (PSX)

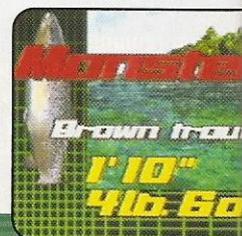
Corrida, Take 2 Interactive
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Nesta versão para os 32 bits, *Aqua GT* traz velocidade às lanchas esportivas. Dá para escolher 20 lanchas, quinze delas secretas, para viajar por todo o planeta disputando corridas nervosas. Mesmo com gráficos pouco detalhados, o controle das lanchas é bom e obedece ao jogador com facilidade. A sensação de velocidade é altíssima e aumenta ainda mais nas curvas fechadas e difíceis de realizar. A diferença entre outras modalidades é que, se você sentir calor, pode dar um mergulho para refrescar-se.
Nota final: 6,0

As lanchas são envenenadas até o talo. Não tenha dó das coitadas e acelere

Big Ol' Bass 2 (PSX)

Esporte, Konami Computer Entertainment
1 jogador, 1 CD

Nada melhor do que uma pescaria nas férias para relaxar, não é? Então você não precisa esperar mais para curtir esse prazer. Em *Big Ol' Bass 2*, pegue na vara (na boa, sem maldade) e parta aos melhores pontos de pesca dos Estados Unidos. Os peixes variam de meras iscas até bichos monstruosos (há um certo exagero no tamanho dos aquáticos). Os gráficos são pobres e pouco trabalhados. Outro defeito é que os cenários formam-se na sua frente, o que tira a sensação de realismo que o game poderia passar.
Nota final: 3,5

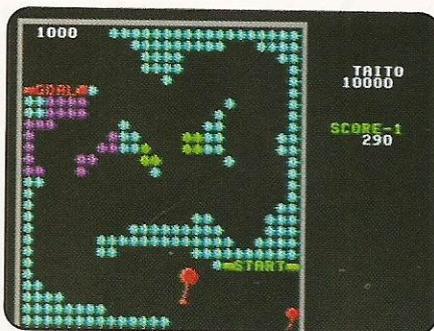
Não pense que vai encontrar lambaris ou piranhas nas águas norte-americanas

Monstro! Se não visse com os próprios olhos eu diria que é história de pescador

Crazy Balloon 2000 (PSX)

Coordenação motora, Taito Corporation
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Crazy Baloon 2000 relembra os fliperamas da década de 80 – é simples, porém divertido. Em diferentes labirintos cheios de espinhos, seu objetivo é conduzir um balão até o ponto final sem deixá-lo estourar. A cada fase completada, o caminho é modificado e alguns elementos do cenário movem-se, dificultando a passagem. Nesta versão os gráficos estão legais e até algumas luzes foram incluídas. No entanto, a dificuldade continua – o que significa trabalho por horas a fio. Bom para aliviar o estresse. Caso contrário, esqueça.

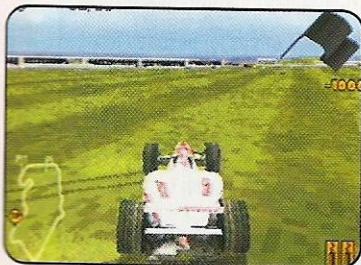
Nota final: 3,0

Os novos gráficos e a iluminação deixaram o game bonito, mas não interessante

Quando eu tinha 2 anos meu pai já jogava isso aí. Bons tempos...

Warm Up! (PSX)

Corrida, Lankhor
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Aqueça os pneus e... pé na tábua. Só lembre-se de tomar cuidado para não queimar o motor. É que *Warm Up!* é um dos piores simuladores de F-1 dos 32 bits. Aqui as possantes máquinas fazem som de mosquito no cio (é horrível) e, apesar das pistas serem baseadas em circuitos oficiais, não fazem jus ao relevo original. O jogo recebeu aprovação da FIA (Federação Internacional de Automobilismo), mas nem isso bastou. Os gráficos e controles são tenebrosos e passam longe do glorioso circo da velocidade.

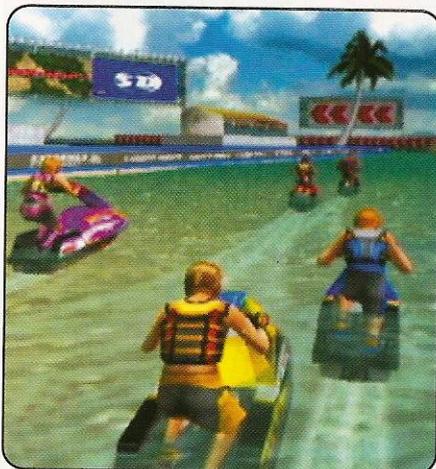
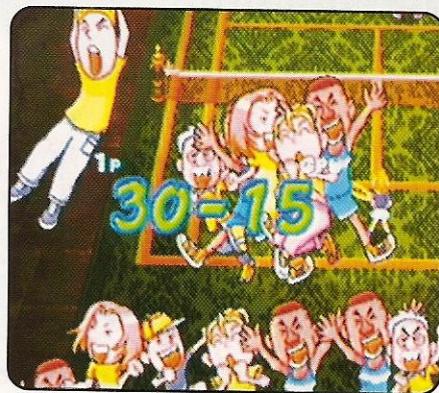
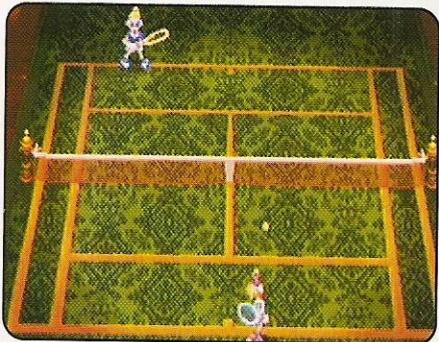
Nota final: 3,0

"Desculpa, mas sou o único que consegue andar lateralmente nessa pista doida"

"Saia da frente, seu curió! Não consegue enxergar o farol, não? Qual é, chulé?"

Surf Rocket Racer (DC)

Corrida, Crave Entertainment Incorporation, 1 ou 2 jogadores, 1 GD

Chegou a vez de radicalizar nos mais endiabrados jet skis da face da Terra – ou será tudo mentira? Pelas praias dos Estados Unidos, você participará de disputas dos mais variados tipos, incluindo campeonatos, corridas contra o tempo, corridas de obstáculos, seções de manobras e até mesmo duelos do tipo racha – mas infelizmente em todas as provas a sensação de velocidade é baixa. Afora isso, a água, o item primordial neste pega-pra-capar aquático, deixa a desejar e tem pouca variação no visual.

Nota final: 5,0

"Olha a frente, busca-pé! Se não tomar cuidado vai acabar ficando carecaaaaa!!!"

E a galera insana vibra, pula para a quadra, faz zona e grita sem parar

Os pisos para a disputa podem variar em até quatro tipos. Este é de carpete

Os gráficos são feios, os controles são simples, mas a diversão compensa

Netto de Tennis (DC)

Esporte, Capcom Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 GD

Netto é um típico jogo de tênis estranho. Os atletas têm fisionomias caricatas e, na disputa, são dezesseis tenistas de nacionalidades distintas. Os cenários são engraçados e coloridos – também feios e totalmente em 2D. São quatro tipos de quadra diferentes: borracha, grama, saibro, sintético. E no bate-bola, apesar de usar apenas dois botões, o rebate é razoavelmente bom. Mas qual é a grande vantagem do jogo? Fácil, é o primeiro a permitir disputas on-line, mas só entre participantes no Japão.Fuja!

Nota final: 3,0

Metal pesadelo: de tirar o sono

Os metaleiros mais conhecidos do universo enfrentam monstruosidades horripilantes

Os integrantes do grupo Kiss retornam à apavorante turnê de shows. Entretanto, desta vez, eles não arrepiam em cima de palcos, mas sim dentro de labirintos sanguinolentos. Como na versão original do PC, no enredo um estranho circo que cruza diversas dimensões paranormais está espalhando atrações pouco convencionais (feiticeiras, monstros e outras esquisitices) por todo o planeta. Agora, invocados pela Madame Raven, os quatro guardiões do rock devem banir as forças do mal.

Mais que mostrarem a língua (superesticadas) para os inimigos, os integrantes da banda roqueira poderão incinerar os oponentes com os mais variados tipos de armamentos, usando de punhais a espadas e de metralhadoras a lança-foguetes. E não é por menos que a rapaziada exagera nos apetrechos, pois nesta jornada eles formam o sagrado grupo chamado The Elder (uma variação dos Cavaleiros do Apocalipse). Aliás, os componentes da banda são Ace Frehley, Gene Simmons, Paul Stanley e Peter Chris, cada qual com as pinturas e roupas características.

Sua caminhada, regada de muita ação e povoada de bestas horrendas, pode transformá-lo em pó num único segundo e por isso requer olhos atentos ininterruptamente. Mas isso não é problema, pois o visual dos cenários, personagens e poderes é, apesar de macabro, deslumbrante. E no som... a trilha assinada pela própria banda fala por si – em alto e bom tom. Mencionei algo sobre partidas on-line? Pois *Psycho Circus* permite combates sangrentos (é o estilo da banda, afinal) via internet.

Felipe Azevedo

Quando sair do castelo, olhe para o céu e veja algo de arrepiar. É macabro

Bem-vindo ao circo dos horrores, criatura nojenta! É de arrepiar os cabelos

Kiss Psycho Circus

Ação	
Gráficos	9,0
Som	8,0
Jogabilidade	7,5
Diversão	8,0
Nota final	8,1

Fabricante: Third Law

Jogos recomendados

GoldenEye 007 (N64)
Half Life (PC)
Quake 3 Arena (DC)

Pode vir, seu bolha. Eu estudei boxe na escola do Myke Tyson e vou te estourar

Com um palhaço destes, nem os marmanjos entrariam no circo. Alguém duvida?

"Cadê o zíper desta armadura?"

Brinquedos macabros

O game *Kiss Psycho Circus* foi baseado nas histórias em quadrinhos de mesmo nome, criadas pela mesma editora gringa de *Spawn*. Os desenhos têm autoria de Todd MacFarlane, um dos mais conceituados desenhistas da atualidade. Além da revista, os integrantes do Kiss ganharam também réplicas, já à venda no mundo inteiro, em lojas especializadas. Para saber mais sobre a série, acesse o site www.spawn.com.

Internet

www.kisspsychocircus.com
www.take2games.com
www.thirdlaw.com

Brigando por ciborgues

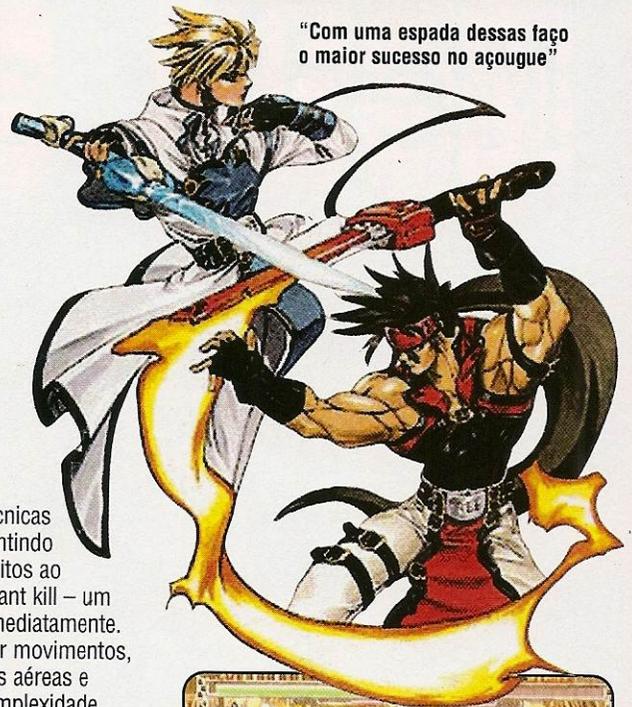
Enfrente os mais perigosos ciborgues do planeta num pega-pra-capar estonteante

Ano 2180, planeta Justice, o mais poderoso e diabólico gear (ciborgue) de todos, Justice, foi destruído no campeonato mundial de lutas. Sem o mestre, os gears restantes acabaram sendo eliminados e chega ao fim o império escravista. Um ano depois, um novo gear, com poderes maiores do que os do próprio Justice, é descoberto e, ameaçados pelo temor ao antigo regime escravocrata, líderes humanos oferecem uma recompensa de 500 mil dólares mundiais àquele que exterminar com a ameaça. Inicia então a caçada conhecida como Guilty Gear X.

Entrando em cena, cada um dos dezesseis lutadores presentes tem um motivo diferente para encarar as árduas batalhas de *GGX*. Alguns estão pelo dinheiro, outros pela humanidade e há aqueles que se satisfazem apenas com o suor dos combates – mas todos eles estão prontos para se arriscar diante dos adversários.

Nos combates, como são muitos os estilos de luta envolvidos, apresentam-se técnicas dos mais variados tipos, garantindo alguns ataques e defesas inéditos ao gênero, além do fabuloso instant kill – um golpe que mata o oponente imediatamente. Também é permitido combinar movimentos, inclusive mesclando investidas aéreas e terrestres – o que dá mais complexidade aos duelos e também exige mais habilidade do jogador.

Ponto forte do jogo, o gráfico bidimensional lembra desenhos japoneses, esbanjando nas animações e relembrando o auge da pancadaria. Aliás, também as armas são exóticas e variam de bastões e guarda-chuvas até leques... e todos os equipamentos batendo forte.

Felipe Azevedo

"Com uma espada dessas faço o maior sucesso no açougue"

Faust é o mais estranho dos lutadores. Ele tem movimentos muito engraçados

Os efeitos dos ataques especiais são bem legais e os de luzes impressionam

"Smack! Que tal uma pausa para um beijinho, hein? Chega mais, minha gracinha"

"Antes de estrear na luta, eu dançava no Locomia! Lembra? Era pura frescura!"

Também nos cinemas

Neste kick and punch o novo gear cria vida própria e supera os controles humanos, espantando toda a população terrestre com ações surpreendentes. O mesmo acontece no filme *Blade Runner*, no qual os replicantes, espécies de ciborgues do futuro, começam a esboçar sentimentos e rebelam-se contra seus comandantes. O herói do filme, vivido pelo galã Harrison Ford, é então obrigado a caçá-los e eliminá-los.

Guilty Gear X

Luta

Fabricante: Arc System Works

Critério	Nota
Gráficos	8,0
Som	8,0
Jogabilidade	7,5
Diversão	6,0
Nota final	7,3

Jogos recomendados

Capcom vs SNK: Millennium Battle (DC)
Guilty Gear (PSX)
The King of Fighters 99': Evolution (DC)

Internet

www.arcsy.co.jp
www.guiltygearx.com
www.sammy.co.jp

Medo e prazer

numa só aventura

Nesta deliciosa e pervertida seqüência, as heroínas estão abusadas (abusadas mesmo)

Humberto Martinez

Se é verdade que o proibido e o polêmico chamam atenção, *Retro Helix* chega cegando os felizardos possuidores do PSX com a intensidade de uma estrela nova. Voltado ao público adulto, o game exibe cenas pesadas e detalhadas de violência. A produtora Kronos criou personagens dos quais preferiríamos manter distância caso fossem indivíduos reais: assassinos dotados de sangue frio e em busca da realização materialista a qualquer custo.

Mas sabemos que o grande atrativo de *Fear Effect* são as mulheres. Então, antes que sua baba molhe esta página que preparamos com trabalho, falaremos sobre aquilo que você mais fantasiou durante as noites desde 2000: sexo. Confesso que fui um dos muitos empolgados ao saber do caso da protagonista Hana com a misteriosa Rain. Não só pelo possível contato entre aquelas duas lindas espécimes poligonais, mas também pela barreira que a idéia transpõe num extenso, metódico e comportado histórico nos enredos de jogos. Então, acompanhe mais detalhes quentes a seguir.

Fear Effect 2: Retro Helix

Hana Tsu-Vachel

Fazendo o estilo mulher fatal, Hana é uma tremenda gata que traz no sangue origens da China e da França. Extremamente inteligente, a garota é fluente em seis línguas, além de dominar outros dialetos chineses conhecidos apenas por reservados clãs orientais. Treinada desde jovem pela Triad – máfia ancestral dos chinas –, Hana cresceu nos bordéis do submundo, onde aprendeu a usar o corpo na arte da sedução, trabalhando como prostituta (caramba!). Especializada no manejo de armas e na direção de veículos, ela tornou-se mercenária. Seu objetivo era acumular meios para livrar-se dos vínculos com a máfia e poder, finalmente, criar seu próprio destino. Seu nome agora é citado com receio no submundo. Serviços de grande repercussão compõem seu currículo: falta pouco para que Hana alcance seus ideais.

Avaliação

Confira o desempenho das quatro rodas essenciais à transformação de um game rumo ao sucesso e descubra por que você não pode pensar em perder *Retro Helix*.

Gráficos: todos os personagens apresentados no game são tridimensionais. A criação foi baseada nos traços usados em animes orientais e esbanja detalhes em seus contornos, principalmente se estivermos falando de Hana e Rain. Os cenários futuristas misturam complexos fundos pré-renderizados a objetos em 3D, criando um estilo exclusivo e inconfundível para este jogo. Para finalizar, as freqüentes animações são nítidas e ganham destaque por causa dos belíssimos efeitos de luz, reflexo e transparência.

Juntando a excelente qualidade dos traços de anime aos belos cenários pré-renderizados temos um dos melhores games para PSX

O controle de *Retro Helix* é complicado de acostumar, porém é bem variado e dotado de comandos rápidos e precisos

Controle: um dos problemas observados na versão original de *FE* foi o controle inovador, porém de difícil adaptação. Tamanha complicação acontecia não por falha no manejo do personagem, mas sim pela mudança de câmeras restrita, o que dificultava a localização de inimigos e complicava nas horas de tensão. Desta vez, você contará com o dobro de câmeras, além de poder rolar, correr e atirar ao mesmo tempo que acessa seu inventário em tempo real – diminuindo as restrições e facilitando sua vida.

Som: é de primeira. Novamente causando impacto, os efeitos sonoros de *Fear Effect* mostram as verdadeiras possibilidades de um console com grande potência a ser explorada. Em virtude dos sons limpos e realistas que surgem em tiroteios ou ainda dos ruídos ouvidos nas várias fases, o game rivaliza com produções cinematográficas. Isso graças aos ótimos dubladores que dão vida aos personagens e incrementam o clima do game. Não é preciso dizer que as músicas tecno são a cara do ambiente predominante.

Tornando-se um show à parte, as dublagens sã de alta qualidade e incrementam o clima do game, tornando-o quase um filme

Surgindo inesperadamente, os mutantes que o aguardam no game são páreo duro

Desafio: um dos aspectos que mais pesam na escolha do game – o momento em que o jogadores revelam seu grau de exigência. *FE* traz mais de 60 inimigos distintos que varian de robôs futuristas a animais mutantes. Com certeza, estas figuras tornarão sua vida infernal. Qualquer deslize significa game ove No entanto, a seleção do armamento certo para cada adversário garante a vitória, mesmo que suada. Para os corajosos, boa notícia: há cerca de doze finais diferentes e áreas secretas para desvendar.

Fear Effect 2: Retro Helix

Ação

Fabricante: Kronos Digital

Critério	Nota
Gráficos	9,0
Som	9,5
Jogabilidade	8,0
Diversão	9,0
Nota final	8,8

Jogos recomendados

Resident Evil 3: Nemesis (DC, PSX)
Chase the Express (PSX)
In Cold Blood (PC, PSX)

Rain Qin

Dona de lindos olhos azuis, cabelos louros e uma boca capaz de seduzir qualquer homem, Rain é uma caixa de surpresas que vai aquecer o game. A garota entra em cena numa situação inusitada. Para ser mais exato: quando Hana a encontra desacordada num beco. Apesar de fria, Hana vê algo na garota que a impele a ajudá-la. Recuperada, graças ao tratamento da morena deliciosa, Rain desperta, uma semana depois, totalmente amnésica. Para aumentar o vínculo com a loura, nossa heroína oferece-se para ajudá-la até que restabeleça a memória. Com o passar do tempo, Rain revela alto nível intelectual e surpreende pela facilidade no manuseio de computadores. O game esquenta quando Hana percebe que há uma relação entre seu caso e a loura. Detalhe: nasce uma deliciosa amizade colorida entre as duas (hummm).

A origem do medo

Sempre buscando poder, a humanidade supera seus limites e desafia regras da natureza ao brincar de deus com as ferramentas criadas pela ciência. O status divino nunca esteve tão perto do plano terrestre como agora, momento em que hábeis intelectos conseguem dissecar a essência de um ser humano e definir de onde vêm suas características, mapeando nosso genoma. É neste tempo, quando a corrida revolucionária passa-se dentro de tubos de ensaio, que começa a trama de *Retro Helix*.

A primeira cena inicia na sedosa pele de Hana, três anos antes do acontecimento visto no *FE* original, quando a garota ainda vivia sob a pesada sombra da Triad (máfia chinesa). Contratada por um figurão das indústrias envolvido nas pesquisas citadas, Hana é encarregada de encontrar uma amostra de DNA especial, vital para o êxito dos estudos. Em sua busca, a agente encontra-se com a sensual e amnésica Rain e acabam tornando-se companheiras de aventuras e amigas íntimas.

Com o desenrolar da trama as surpresas aumentam e não continuam tão agradáveis. Daí em diante criaturas mutantes atravessam constantemente seu caminho, o que põe em risco a vida da dupla. Aliando-se ao ex-militar Royce Glass e ao psicopata Jacob "Deke" Decourt, Hana prossegue a missão que culminará com revelações proporcionadas pelo passado oculto de Rain e pelo confronto com Misty, a irmã gêmea da loura.

Vivendo a trama de *Fear Effect*, você será vítima de surpresas constantes e cenas de cair o queixo. Certamente é um épico

"Se continuar olhando meu decote te faço em pedacinhos"

Royce Glass

Exemplo para todo o povo norte-americano, Royce foi membro condecorado de uma agência militar tão secreta a ponto de ser desconhecida pela CIA e negada pelo próprio governo americano. Respeitado em técnicas de inteligência militar e experiente no manuseio de armas tecnológicas, Glass foi caçado por seus antigos companheiros depois de desistir da carreira. Conhecedor de segredos que poderiam mudar os rumos do mundo, Glass tornou-se um renegado agindo às margens da lei e matando em defesa própria.

"Tá olhando o quê? Sou feio mesmo"

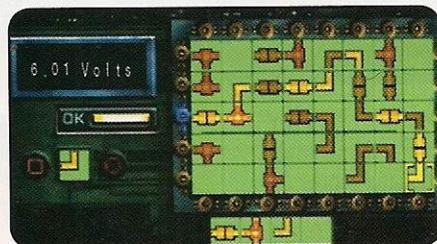
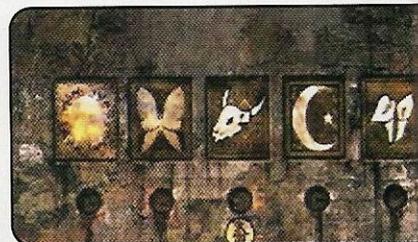
Jacob "Deke" Decourt

Agressivo e psicótico, Deke é um mercenário que, além de exímio assassino, adora o trabalho – louco varrido. Matar e explodir são prazeres para ele que tem uma lista extensa de vítimas. Só não fique espantado ao encontrá-lo em versão malhada e bad boy: lembre-se de que a história passa-se três anos antes do *FE* original e, depois desse tempo, o cara engordou pacas. Sem escrúpulos e obcecado por dinheiro e violência, Jacob não é um aliado de confiança. Surpresas fatais podem acontecer nesta parceria.

"Tô pensando nas panquecas que comi para ficar gorducho"

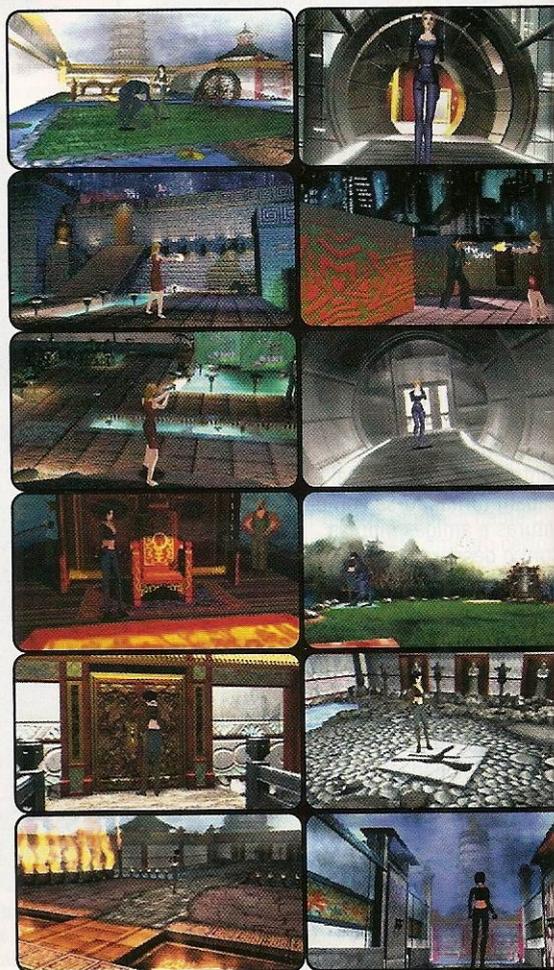
Enigmas

O jogo é uma maravilha e garante entretenimento para mais de 30 horas, tranqüilamente. Porém, se há algo que pode comprometer sua diversão, trata-se do nível de dificuldade exagerado que o fará perder preciosos fios de cabelo. Como se não bastasse a crueldade de que cada erro significa morte certa, ainda há enigmas muito difíceis baseados em combinações de números, lógica e até referências a elementos do cenário. Já para os aventureiros experientes, os obstáculos representarão um atrativo a mais.

Preste atenção aos símbolos e escritas que aparecem discretamente pelo game. Eles ajudam na solução dos enigmas

É necessário muita concentração e persistência para completar alguns quebra-cabeças

Cenários

Fear Effect é um game exótico e mais ainda são os lugares onde se passa a aventura. Buscando solucionar mistérios e encontrar o paradeiro de Misty, a irmã gêmea de Rain, você passará por fases extensas e repletas de atrativos gráficos. São belos cenários retratando a Cozinha do Inferno (Nova York), a fortificada cidade de Xi´an, a tumba perdida do primeiro imperador chinês e a lendária ilha dos imortais, Penglai Shan. Todos esses cenários, além de trazerem uma série de efeitos e visuais futuristas, são bem detalhados com toques da arquitetura oriental e símbolos desta cultura. É necessária muita atenção para notar a diferença entre os cenários de efeito e os locais onde você pode interagir.

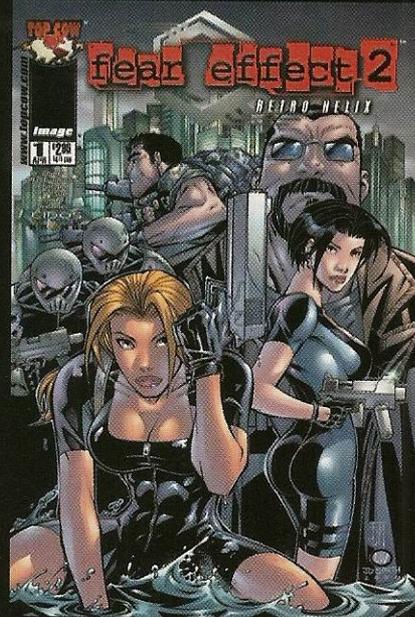
Os novos ambientes variam desde cenários ancestrais do oriente até interiores de avançadíssimos centros de pesquisa

Animações

Um dos grandes destaques em *FE* é a quantidade enorme de animações mescladas às cenas de ação durante o game. Isso resulta num mix de filme animado com ação ininterrupta, já que quase não é necessário carregar de uma cena para outra. É preciso fôlego. São mais de duas horas destas seqüências para você babar com efeitos luminosos e de transparência. Além disso, os traços são mais caprichados em relação à versão anterior. Para vislumbrar toda essa movimentação, estão disponíveis mais de 800 ângulos de visão.

Ação, qualidade e realismo. As animações de *Retro Helix* poderiam compor facilmente um anime de sucesso

Sexo

A grande expectativa criada em torno de *Retro Helix* deve-se muito às notícias que divulgavam a amizade mais que colorida entre Hana e Rain. Tudo começou com os polêmicos anúncios de divulgação nas revistas gringas, exibindo as duas heroínas em ternos abraços. E no meio da campanha publicitária veio a bomba: um anúncio no qual as gatas trocavam uma massagem usando apenas lingerie. Não deu outra: a propaganda foi vetada. Já em relação ao game, a verdade: rolam, sim, cenas envolvendo roupa de baixo e coisas do tipo, além de papos picantes entre Hana e Rain. Mas não espere nada muito além disso.

"Armas grandes. É disso que gosto"

Quadrinhos

Apenas comprovando que um enredo complexo e inteligente pode dar muito pano para manga, a editora norte-americana TopCow (empresa que incorporou a Image, marca registrada do desenhista Todd McFarlane) interessou-se em criar uma adaptação das aventuras das deliciosas Hana e Rain para quadrinhos de luxo.
O enredo? Ficou a cargo de Frank Mastromauro e David Wohl (*Darkness*, *Witchblade*), enquanto os traços estão nas hábeis mãos de Francis Manapul. E considerando que as garotas de *FE* têm forte apelo no mercado gringo, há grandes possibilidades de que ganhem uma série no papel. A versão em quadrinhos de *Fear Effect* chegou no final de março nos States, mas não tem previsão alguma para chegar ao Brasil.

Os belos traços das garotas de *FE* estão muito bem representados nestes quadrinhos, fazendo inveja até a Witchblade e Lara Croft, outras personagens desenhadas pela TopCow

Declaramos guerra contra todos

De armas em punho, os soldados mais durões do pedaço esbugalham tudo

Felipe Azevedo

De volta ao campo de batalha, os mercenários Marco, Tarma, Eri e Fio trazem novos e pesados armamentos para acabar com a raça do sádico general Morden. Mas o que eles não previam era que alienígenas seriam os responsáveis pelo caos instaurado. *Metal Slug X* não inova nos gráficos e traz o visual já manjado – tudo em 2D. Entretanto, diferentemente das versões anteriores, os dois jogadores podem controlar tanques e outros veículos destrutivos simultaneamente. Em seis missões, passadas ao redor do mundo, a dificuldade fica por conta dos inúmeros minichefes e chefes mortais que não dão sossego aos heróis.

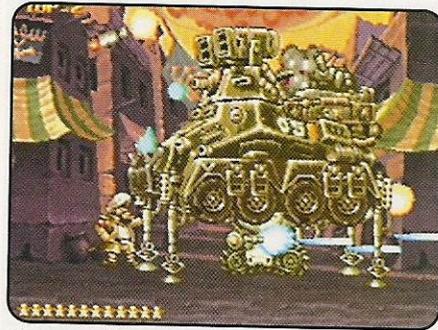
Missão 1: Deserts of Arabia

Entrando no combate, neste início tome cuidado com os helicópteros e tanques que tentarão atingi-lo pelo alto. Resgate os prisioneiros para pegar os armamentos e abuse do tanque metal slug para fuzilar os inimigos.

Para não ser pego pelos soldados, destrua este tanque e siga rápido por cima

Chefe: Armored Transport

Entre no metal slug e, em frente à gigantesca máquina, atire sem parar. Tome cuidado com os tiros que saem pelo canhão superior. Quando a máquina levantar-se, fique distante para não ser atingido pela fumaça azul. Após destruir o gerador de fumaça, siga para baixo do monstro mecânico e atire para cima sem parar. Preste atenção aos mísseis que são disparados para baixo da máquina, acertando-os quando estiverem mais próximos.

Usando o metal slug fica fácil derrotar a máquina enquanto você protege-se

Corra para baixo do tanque e atire nos mísseis quando eles estiverem próximos

Missão 2: Valley of the Pharaohs

Aqui os adversários mais difíceis são as múmias que podem transformar-lhe numa delas. Se isso acontecer, você fica mais lento e com dificuldade para atacar. Dentro da pirâmide, siga as setas e suba até o final.

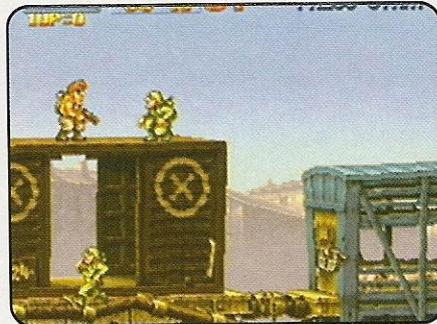
Meta bala nas múmias logo que as avistar para não ser transformado numa delas

Chefe: Iron Claw
Você o enfrentará ao subir por infinitas plataformas. Enquanto pula para fugir do adversário, atire para baixo e lance bombas (ao mesmo tempo). Acerte os mísseis quando começarem a surgir e depois siga para as plataformas nos cantos. Tome cuidado para não cair quando a máquina parar para recarregar energia. O objetivo é safar-se do enorme disparo que atinge praticamente toda a tela.

Enquanto pula para escapar da boca de metal, atire para baixo e lance bombas

Ao perceber que a boca está recarregando, suba numa plataforma mais ao canto

Missão 3: Supply Train

Como essa fase passa-se sobre um trem, você deve pular e atirar para baixo para acertar os soldados que andam de moto nos trilhos. Em alguns vagões, mais à frente, espere os soldados subirem para poder acertá-los. Entre no slug flyer e prepare-se para encarar vários aviões. Acerte os mísseis para não ser atingido.

No trem o negócio é esperar os soldados escalarem os vagões para acertá-los

Chefe: Four Legger
Four Legger aparece ao lado do trem e começa a atacar com seu canhão principal que lança bolas flamejantes. Fique esperto, pois as bolas têm uma trajetória um pouco estranha. Elas fazem curvas altas e caem de uma hora para outra. Quando a máquina levantar-se, pule e atire. Desvie-se do lança-chamas, que surge na parte inferior, ficando no canto esquerdo da tela. Após destruir o lança-chamas, você consegue atingi-la por baixo, quando a estrutura levantar-se. Mas tome cuidado para não ser esmagado quando ela abaixar.

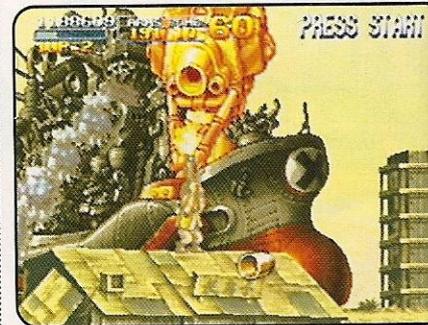
As bolas flamejantes fazem uma trajetória estranha. Mantenha os olhos abertos

Enquanto a criatura estiver suspensa, pule e atire para conseguir acertá-la

Missão 4: Chinese City, Down

Fique atento aos soldados que atacam com motocicletas, pois eles carregam explosivos. Em frente ao ônibus, que se transforma numa espécie de barricada, atire sem parar para fazer com que os soldados desapareçam.

Se ficar encurralado em barricadas os inimigos chegarão com reforços

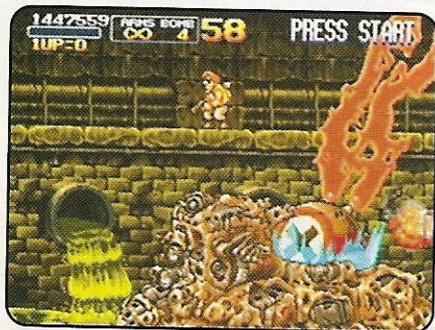
Chefe: Big Big Ass Tank
O ataque desse tanque começa com oito canhões gêmeos que disparam em diferentes direções. Destruindo pelo menos cinco deles, outro canhão mais potente surgirá. Ele libera um poderoso tiro capaz de produzir uma grande explosão no chão e atingir os que estiverem por perto. Concentre-se em acertá-lo enquanto esquiva-se dos tiros. Diferente dos canhões anteriores, esse tem apenas seis ou sete direções de disparo diferentes.

Um dos chefes mais bobos. Apenas corra do enorme disparo que pode destruí-lo

Missão 5: New York City

Viajando para os Estados Unidos, você terá trabalho para destruir os trens que tentam esmagá-lo. Atire o mais rápido que puder par mantê-los afastados. Outro trem tentará fazer o mesmo mais à frente. Nessa hora, soldados inimigos também virão para dificultar sua vida. Fique no canto esquerdo e atire para atingir aqueles que chegam por trás. Já no esgoto, muitos mutantes pularão do teto. Acerte-os ainda no alto.

Sem controle, o trem seguirá em sua direção e não parará até ser destruído

Chefe: Nuclear Submarine
Surgindo das águas verdes do esgoto, o estranho submarino lança três tipos de ataque logo no início. As primeiras bolas azuis de energia vão diretamente em sua direção. Logo após, elas são lançadas em forma de arco, dificultando a fuga. No terceiro tipo, as bolas correm para o lado onde você estiver, mudando de altura para tentar acertá-lo. O disparo mais perigoso vem da descarga elétrica que sai da abertura principal. É difícil escapar, mas não impossível.

Fique atento às esferas de energia, pois elas seguem por caminhos diferentes

Este raio não tem muita flexibilidade. Mantenha-se ao centro para ficar ileso

Final Mission
Pule durante a pausa dos mísseis. Mas tome cuidado para não cair na água fria e acabar congelado. O supersoldado é fortíssimo e pode acabar com você facilmente.
Vez ou outra você poderá pular e alvejá-lo com uma facada. Mas seja rápido, pois ele também tentará acertá-lo. Pule desviando-se dos tiros que ele dispara logo a seguir e aproveite para mandar bala no canalha (ratátátá!).

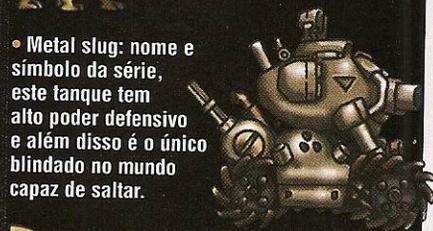
Além de se desviar dos disparos, tenha cuidado para não encostar nos mísseis

Chefe: Battle Drone/Mothership
Encontrando o general Morden, você perceberá que o cara não é nada diante da ameaça alienígena que está destruindo o planeta. O general é sugado para dentro da nave e o ataque começa em seguida. Além de abrir o compartimento principal para soltar alguns ETs em mininaves, essa abertura pode sobrecarregar-se e disparar um poderoso raio. Corra quando ela estiver carregando e mande bala sem parar. Os extraterrestres também atacam com raios verdes. Não se confunda com os vários elementos que ficam no cenário. Após detoná-lo, a enorme nave mãe descerá para juntar-se ao veículo destruído. Os ataques não mudam. O que fica diferente é apenas a quantidade de inimigos que aparecem.
Aqui fica ainda mais difícil manter os olhos concentrados nos disparos. Boa notícia: alguns soldados (antes inimigos!) te ajudarão no confronto final.

Contra a nave mãe vale tudo, até esconder-se debaixo do escudo dos soldados

Slugers e suas bugigangas

Contando com equipamentos de alto poder destrutivo, os mercenários partem ao campo de batalha sem medo algum. Dê uma olhada nas estranhas máquinas que aparecem pela jornada:

- **Camel slug: camelo equipado com um grande canhão que dispara rajadas em alta velocidade. O jogador fica vulnerável aos disparos a meia altura.**
- **Metal slug: nome e símbolo da série, este tanque tem alto poder defensivo e além disso é o único blindado no mundo capaz de saltar.**

- **Slug flyer: ótimo para enfrentar chefes. O problema é que este avião é encontrado com dificuldade.**
- **Slugnoid: usado principalmente para subir plataformas, o slugnoid tem pouca velocidade e move-se lateralmente, além de perder canhões quando atingido.**

Guerra e comédia

Misturando a violência das guerras com toques de humor, a série *Metal Slug* apresenta inimigos cômicos em algumas situações absurdas. Quer exemplos? Os soldados e oficiais podem estar assando galinhas, tomando banho de sol ou mesmo em momentos de total concentração (fazendo cocô). Sobre os tipos enfrentados, há desde soldados ralés até outros mequetrefes que satirizam games como *Resident Evil* – pura lástima! A besteira toda também estende-se às maquinarias incomuns. Afinal são vistos avestruzes, camelos e até elefantes equipados com armamentos pesados que estraçalham as frentes de defesa inimigas.

"Tá dominado! Tá tudo dominado!"

Mario fará um papelão

O encanador italiano retorna num RPG de visual diferente... e você vai adorar isso

Felipe Azevedo

Renovado, Mario – o encanador italiano que come cogumelos para ficar mais forte – volta ao reino da princesa Peach para salvá-la de outras enrascadas. A bagunça tem início quando o arquiinimigo Bowser rouba o cajado mágico Star Rod e pretende usá-lo para avacalhar com todo o reino. Agora, para salvar o dia, o bigodudo parte em busca da reunião dos sete espíritos das estrelas – que podem restabelecer a ordem local. No decorrer da aventura Mario recruta parceiros para ajudá-lo contra os inimigos. Além disso, explora os confins de todo o reino à procura de equipamentos, itens e pistas que o ajudem a desvendar os segredos. Agora, verdade seja dita, o visual é o mais surpreendente. Mario e todos os personagens estão em 2D (parecem papel, daí o nome) e vagam por cenários tridimensionais – é engraçado e contagia. Bowser que se cuide. Mama mia!

Prólogo: A Plea from the Stars

Chegando ao castelo, suba as escadas até o quarto da princesa e, após a luta contra Bowser, fale com os goomba em Goomba Village. Entre na casa da família, papeie com o goomba nos fundos. Tente sair da vila pelo portão, volte à varanda, encontre Goompa, caia e siga à esquerda. Olhe os arbustos e encontre o hammer – ele destrói os blocos no caminho. Siga à direita e, retornando a Goomba Village, fale com Goombario. Destrua o bloco e siga em frente. Vá encontrar-se com os Goomba Bros. Detone-os com as técnicas de seu companheiro, alternando os ataques. Siga ao castelo e enfrente King Goomba. Após a batalha, acione o botão azul nas moitas.

Acerte a raiz da árvore para derrubar a semente na cabeça do King Goomba

Em Toad Town, entre pelo portão azul e siga a Shooting Star Summit, pela passagem superior. Suba ao fim para encontrar as Seven Star Spirits. Após a animação, recebendo o Lucky Star Pendant, lute com Magikoopa e use seu novo item. Retorne à cidade e bata duas vezes na porta da casa de teto giratório. Fale com Merlon e saia. Vá à passagem da direita e converse com os toad. Volte, fale com Merlon e acompanhe-o.

Além de dar-lhe alguns ótimos conselhos, Merlon ajudará em algumas situações

Capítulo 1: Storming Koopa Bros. Fortress

Derrube o botão azul da árvore e acione-o. Continue até Koopa Village pela passagem inferior. Procure os fuzzy espalhados pela vila e acerte-os. Ao encontrar Kooper, corra atrás do fuzzy e adivinhe em que árvore está o casco. Saia da vila e siga pelo outro caminho até Koopa Fortress.

Não deixe o fuzzy fugir de vista, pois ele consegue mover-se com muita rapidez

Na fortaleza, derrote um koopa e pegue a fortress key. Passando por duas salas, destrua outro e acione o botão azul. Suba as escadas e siga à esquerda. Derrote os inimigos para continuar, pegue outra fortress key no fim do corredor. Volte, suba as escadas e abra a porta. Pegue a rampa, acerte o bloco amarelo. Fale com Bombette (rósea), saia da cela e vá à rampa mais uma vez. Siga pela porta (por cima das celas), acione o botão azul na outra sala e desça. Detone a parede, pegando a última fortress key.

Para conseguir avançar, você será obrigado a cair na cela. Então não perca tempo

Suba e acione outro botão na sala à frente. Siga pela porta e, ao sair, tome cuidado com os bullet bills. Destrua os bill blaster e combata Fake Bowser, uma réplica. Apenas acerte-o. Detone os Koopa Bros com martelo e habilidades de Bombette ou Kooper. Quando os dois estiverem juntos, acerte-os duas vezes para que fiquem vulneráveis.

Não se preocupe com a réplica malfeita de Bowser, mas sim com os Koopa Bros.

Volte a Toad Town, siga ao sul até Train Station, destrua a rocha nos trilhos e siga, de trem, para Dry Dry Desert.

Princesa Peach

Com ela, note o quadro ao lado da lareira e aperte o botão. Entre na passagem secreta, aperte outro botão e leia o diário no canto esquerdo da sala.

Use esta saída sempre que precisar. Mas não se esqueça de ver o quadro antes

Capítulo 2: The Mystery of Dry Dry Ruins

Saindo do trem, suba para Mt. Rugged e encontre Parakarry. Ache as três cartas que ele procura e devolva-as.

As cartas ficam em lugares simples. Apenas devolva-as para o carteiro

Siga ao topo da montanha, atravesse o penhasco usando Parakarry. Livre-se dele e continue. Em Dry Dry Desert, fale com Kolorado e vá pela estrada até a entrada de Dry Dry Outpost. Vá duas vezes para o sul e, no oásis, acerte a árvore e pegue um lemon. Entre em Dry Dry Outpost, siga para a direita ao fim, tagarele com o rato de roupa verde e entregue-lhe o lemon. Na Flower Shop, compre um dried shroom e um dusty hammer (nessa ordem). À direita, entre na última casa e atravesse, por cima delas, até o fim. Pegue a pulse stone e volte a Dry Dry Desert com as indicações da pedra. Encontrando o lugar, use a pulse stone na pedra central. No templo, siga à segunda sala, suba as escadas e pise no botão. Volte e desça. Mais adiante, suba as escadas, atravesse ao outro lado e abra a passagem. Pise no botão, volte e entre na sala abaixo apanhando a ruins key.

"Vai, vassoura, estou atrasada para a promoção do supermercado"

Desça, abra a porta, acerte o bloco e destrua os inimigos, ganhando outra ruins key. Abra outra porta e entre na superior. Ative as escadas, entre na sala secreta pelo alto, pegue o superhammer e volte. Siga à direita, na sala com estátuas, pelas portas inferiores até o fim. Acione o botão e pegue a pyramid stone. Volte, destrua a parede da esquerda, desça e vá à esquerda, encontrando a diamond stone. Entre à direita e siga pelo corredor. Destrua o bloco, suba as escadas e apanhe a moon stone. Volte à sala das estátuas: use a pyramid stone na primeira, a diamond stone na terceira e a moon stone na última. Desça as escadas para enfrentar Tutankoopa.

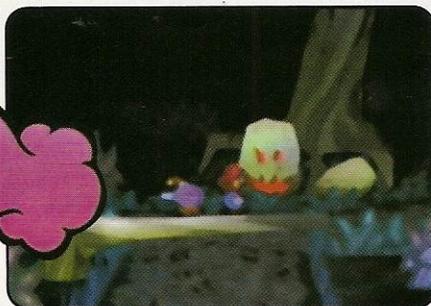
Siga as indicações da foto para encontrar o chefe Tutankoopa e mande ver

Princesa Peach

Volte à sala de Bowser e saia pela porta. Cuidado com os guardas e afaste-se das luzes. Entre na primeira porta à esquerda e siga ao fim.

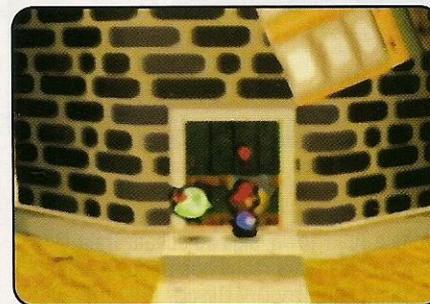
No final da biblioteca, você escutará a conversa (essencial) entre os dois guardas

Capítulo 3: The "Invencible" Tubba Blubba

Em Toad Town, siga pela ponte à direita, próxima à casa de Tayce T. Entre na floresta atrás do fantasma. Vá às passagens onde o cenário se move.

Pedras, flores e árvores: fique atento a qualquer coisa diferente no cenário

Entre no hall da mansão, suba as escadas, vá à segunda porta. Examine o armário e acerte o fantasma com o record. Ele servirá na vitrola – toque no ritmo. Quando o fantasma sair da frente do baú, pegue o weight. Desça as escadas, pule na almofada amarela do sofá e use o weight no lustre. Entre na passagem secreta, descendo as escadas. Vá pela porta e siga à direita na outra sala. Abra o baú, encontrando os fantasmas.

Pulando no sofá, agarre-se ao lustre e use o weight para deixar a passagem aberta

Pule no sacana certo e pegue a superboots. Quebre a madeira, no meio da sala, para cair no andar inferior. Acerte os botões e suba as escadas. Volte ao hall, entre na porta da direita. Destrua outra madeira, desça, vá à estante da esquerda, pegue o boo's portrait, volte ao hall e suba as escadas. Coloque o boo's portrait no terceiro quadro (sem imagem) e entre nele. Converse com Bootler e Bow, saia da mansão e siga à direita. Lembre-se do antigo moinho. Continue e chegue ao castelo de Tuba Blubba.

Esse moinho é um ótimo lugar para visitar, não é? Tudo bem, mas não agora!

Siga pela porta à esquerda e continue até despistar os inimigos. Entre na porta do final e, depois, na menor. Desça as escadas, acertando o chão falso para encontrar uma castle key. Volte à entrada do castelo, abra a porta da direita, continue pelo corredor, suba as escadas e atravesse outro corredor superior. Ande até encontrar a pequena porta. Entre. Passe pela sala com espinhos usando Bow, pegue outra castle key. Escolha a porta grande. Chame a atenção do inimigo (na entrada da porta) para despistá-lo. Entre, suba as escadas até o fim e siga. Esconda-se de Tuba Blubba e continue até entrar na pequena porta e pegar outra castle key. Volte, entre no quarto do inimigo. Vá para o fundo e, após a chegada de Tuba, olhe o baú para encontrar a mystical key. Corra quando ele acordar. Saia do castelo, continue até o moinho, use a mystical key e quebre a tampa do poço. Siga pelas portas até encontrar o coração de Tuba Blubba. Acerte-o até que ele fuja.

Contra o coração, use Bow para se esconder. O ataque do inimigo é extremamente forte

Princesa Peach

Comande a princesa a sala de Bowser para ouvir a conversa. Quando ele fizer perguntas, responda: mushroom, thunder rage e soda.

Capítulo 4: Trials in the Toy Box

Em Toad Town, procure os shy guys. Vá à casa que fica antes da entrada para o porto e use o Bow. Entre pela passagem secreta e pule no trampolim.

Desça a marreta, sem dó, na cabeça dos shy guys. Não ligue se não pegar todos

Na Blue Station, siga à direita até o fim usando as caixas. No fim, suba nas plataformas e pegue a storeroom key. Volte à cidade, use a Storeroom key na Item Shop e pegue o toy train. Volte à caixa de presentes que dá acesso à Blue Station e use o toy train. Entre e vá à Pink Station. Siga à direita e, ao fim, espere um shy guy sair pela parede falsa (azul): entre no mesmo momento. No final, pegue a frying pan no último baú. Volte a Toad Town, devolva a frying pan para Tayce e pegue o cake. Na Pink Station, siga à esquerda e, no final, entregue o cake para o gourmet guy. Continue pela passagem aberta.

Que delícia! Entregue o cake para esse gordão fazendo com que ele entre em transe

Vá para a direita e acione a alavanca cor-de-rosa no fim. Siga a Green Station e, para consertar a linha do trem, bata nas caixas coloridas na seguinte ordem: amarelo, verde, vermelho e azul. Na Red Station e pegue a passagem à esquerda (passe pelos obstáculos giratórios). No fim, você será atacado por Big Lantern. Use a lanterna para vencê-lo e encontrar Watt.
Siga à direita na entrada da Red Station, encontrando o esconderijo dos shy guys. Destrua a rachadura e, noutra sala, use Watt para iluminá-la. Corra atrás dos shy guy para abrir passagens secretas. O general Guy chamará alguns comparsas; portanto, destrua-os primeiro.

General Guy e sua tropa tentarão te atacar de surpresa. Fique esperto!

Princesa Peach

No Hall do castelo entre na porta direita. Fale com o gourmet guy e pegue a castle key. Use-a na porta principal do hall. Entre na primeira porta da direita e siga as instruções de Twink para assar o cake. Entregue-o ao gourmet guy.

Capítulo 5: Hot Hot Times in Lavalava Island

Acerte as costas da baleia. Entre no estômago e derrote a criatura. Fale com a baleia e vá à Lavalava Island. Siga à direita passando por Yoshi Village. Salve Kolorado duas vezes e vá à entrada do vulcão. Volte à vila e depois à floresta.

Kolorado é trapalhão e sempre se mete em encrenca. Salve-o duas vezes

Vasculhe os arbustos e ache a passagem secreta, seguindo pela direita, e tire sushie da árvore. Volte e use-o nas plataformas, nadando nas lagoas e procurando os yoshi na floresta. Encontrando todos, visite o chefe da tribo na pedra sagrada, pegando a jade's raven. Siga à floresta e ache a estátua igual à anterior. Use a jade's raven, entre na passagem secreta, fique à direita e encontre outra passagem nos arbustos.

Na floresta, está uma estátua de jade. Use a jade's raven para encontrar a passagem secreta

Tampe os buracos com blocos para que a água levante uma pedra que abre a passagem. Puxe o cipó da terceira árvore e, ao encontrar a grande árvore, suba para falar com Jade, que o ajudará a entrar no vulcão. Siga, cruze o corredor com lava e desça. Escorregue pela corda, entre na passagem e empurre os blocos no rio de lava. Empurre dois blocos noutra sala, atravesse e pegue o ultrahammer. Saia e suba, estourando o bloco de metal. Desça por outra corda e, no outro corredor, corra para fugir da esfera. Continue, empurre o bloco azul até a escada da esquerda, destrua os blocos de metais e escape da esfera. Entre na passagem, siga, fale com Kolorado, volte e desça pelo outro caminho.

Destrua os blocos e corra para não ser pego pela gigantesca esfera espinhosa

Para derrotá-la, destrua as plantas menores e ataque a principal. Na segunda versão, as plantas pegam fogo. Use itens contra fogo para facilitar.

Use a habilidade de sushie, quando as plantas estiverem pegando fogo, para destruí-las

Princesa Peach

Saia do quarto, desça ao andar inferior, entre na primeira porta à esquerda e participe da gincana. Respondendo às perguntas, você ganha a sombrinha mágica.

Capítulo 6: Dark Days in Flower Fields

Para encontrar o caminho para Flower Fields, localize quatro magical seeds. Entregue-as para Mihn T, no jardim principal:
1) Toad Town.
2) Mt. Rugged (usando parakarry, pegue-a).
3) Forever Forest.
4) Lavalava Island.
Pegue o vulcan vase no baú e entregue-o para Kolorado.

Mihn T é uma espécie de guardiã do jardim. Entregue as sementes e siga para a nova fase

Há seis caminhos em Flower Fields. Siga à direita até o fim, encontre Petunia e vença as mont moles, recebendo o magical bean. Acerte uma árvore e pegue um red berry. Volte, entre no caminho inferior da esquerda, entregue a red berry para a flor e vá pelo portão. Acerte a árvore no meio do caminho, pegando a yellow berry. Continue e fale com Posie em frente a crystal tree. Pegue o fertile soil. Volte e siga pelo caminho direito inferior. Entregue a yellow berry à flor.

A bela Posie toma conta da crystal tree. Seja gentil e ela lhe ajudará

Continue até o fim, papeando com Lilly. Acerte a árvore e pegue a blue berry. Volte, entre no caminho da esquerda, entregando-a à última flor. Na entrada, vença os lakitus e atravesse o labirinto. Fale com Rose, volte e fale com Posie para pegar a crystal berry. Entregue-a para Rose e ela lhe dará a water stone. Encontre Lilly, deixe com ela a water stone e receba a miracle water. Apanhe uma bubble berry na árvore do lago. Entre no caminho superior direito e entregue a bubble berry a bubble plant. Continue, estoure a rachadura na torre e suba para falar com blessed sun. Ao voltar, Lakilester atacará. Entre no caminho direito superior e acione os pisos, alcançando a passagem. Continue e, na grande máquina, acerte para lutar contra os lakitus. Após derrotá-los, destrua a máquina e detone as nuvens. Volte à árvore central, use os magical bean, fertile soil e a miracle water. Suba na planta para enfrentar Huff n'Puff. Acerte-o e se esconda usando Bow. Quando ele estiver com seus capangas, apele para o poder da estrela.

Cuidado com os capangas de Huff n'Puff. Eles recuperam energia do mestre facilmente

Princesa Peach

Com a sombrinha mágica, transforme-se em guarda. Suba um andar e papeie com o vigia da porta que descola a castle key. Desça, use-a na porta principal e, transformada na criatura soneca, suba e fale com o guarda, seguindo ao topo da torre.

Faça os guardas de bobo para acabar sendo desmascarado por Kammykoopa.

Capítulo 7: A Star Spirit on Ice

Converse com Merlon e siga, pelo cano, até o esgoto. Quebre a madeira para descer, atravesse a água e derrote Blooper. Entre na porta, passe pelos espinhos e vá ao cano. Entre pelas passagens à esquerda até encontrar um baú. Pegue as ultraboots e volte pelo cano. Continue pela direita e use watt, achando blocos invisíveis. Acerte-os e passe por cima até a porta do fim. Entre no cano, siga à direita e entre noutro. Agora à esquerda, entre na última casa e vá à sala ao fundo. Verifique o corpo do pingüim (Mayor), saia da casa e siga à direita.

Use watt para visualizar os blocos invisíveis que dão acesso à porta azul

Chegando ao lago, quebre o gelo e pegue a warehouse key. Entre na warehouse, suba as escadas e pule no trampolim. Use, então, a chaminé da casa ao lado, fale com Herringwa e siga-o à casa do Mayor. Converse com os pingüins, Vá atrás dela à direita da cidade até encontrar Merle. Siga-a e pegue o scarf. Volt aos bonecos de neve: use o scarf no que est sem cachecol. Na casa de Mayor apanhe o Bucket. Use-o noutro boneco de neve e entre pela passagem secreta.
Siga, estoure o gelo e acione o botão verde. Continue e, ao sair da caverna, siga direto at avistar os itens nas pedras. Não pegue nenhum. Passe por trás das escadas, estour a rachadura e atravesse a parede da direita. Pegue a star stone, suba as escadas, use-a n buraco e vá ao fim. Entre no crystal palace e pegue a primeira porta. Consiga a blue key, volte ao corredor principal, acione o botão e use a blue key na porta azul.

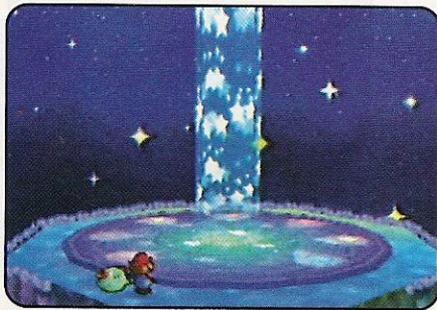
Atravesse a parede e pegue a star stone para prosseguir sua jornada de sucesso

Passe pela rachadura, siga atrás do vidro e continue à esquerda. Na porta do corredor, quebre a madeira. Volte pelo caminho onde estava a blue key, pule no buraco e pegue a red key. Retorne ao corredor, acione o botão use a red key na porta. Entre e destrua os trê inimigos na última sala. Volte, passe por trás do vidro e siga à direita. Use Bombette para acertar o botão vermelho e corra para a passagem de vidro. Continue pela porta, utilize kooper no pequeno buraco. Entre pela passagem e vá até o corredor onde há um botão azul do outro lado do vidro. Use seu reflexo para acertá-lo. Entre na porta, passe por trás do vidro e siga pela outra destrancada. Opte pela porta do fim, empurr a estátua e faça o caminho inverso. Entre na porta invertida da estátua e desça, pegando a palace key. Saia e abra a porta trancada.

"Criei esse veículo com um liquidificador"

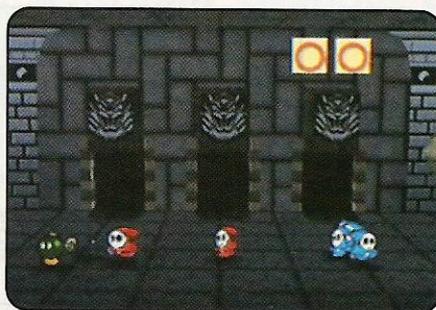
Para resolver o problema das estátuas, coloque-as nas marcas do chão. Faça isso chamando a outra versão para o lado que quiser movê-la. Coloque as estátuas nos locais certos, siga para a porta e derrote o crystal king. Ataque e se esconda usando bow. Quando ele separar-se, utilize itens que possam enfraquecê-lo.

Capítulo 8: A Star-powered Showdown!

Siga diretamente para shooting star summit e suba até star haven pela passagem criada pela estrelas. Siga à esquerda, viajando ao castelo de Bowser.

Com todas as estrelas salvas, elas podem formar um túnel que o levará para a terra das estrelas

Depois da porta, entre na passagem à direita após a ponte. Derrote o inimigo na frente da cela, pegando a castle key. Volte, abra a porta ao lado e siga. Ao chegar na frente da estátua, responda "yes" e saia da cela. Atravesse o corredor de lava usando as habilidades de seus parceiros até a última passagem. Entre, derrote Magikoopa e sua trupe e acione o botão para esfriar a lava. Volte por ela, entre na primeira brecha e pegue outra castle key. Siga pela porta ao fim do corredor e use watt para iluminar. Na sala ao fim, empurre a pedra e fale com a estátua. Entre pela estátua, suba a escada e siga para a direita.

Usando Watt, você passa pela grande sala escura, sem nenhum problema

Pela porta, na segunda sala após o corredor, suba no trampolim e puxe a corrente. Volte para a sala anterior, suba na plataforma, use o trampolim e destrua a parede. Acione o botão do outro lado e puxe uma corrente. Volte para outra sala e pegue a castle key. Puxe as duas correntes novamente e saia da sala. Suba as escadas tomando cuidado com os bill blasters. Na sala, empurre o terceiro bloco para a esquerda. Entre na passagem e, na outra sala, empurre o primeiro bloco também para a esquerda. Siga e empurre o bloco já movido para o outro lado, pegando a castle key no fim. Volte à segunda sala e use a castle key na porta. Adivinhe as perguntas da estátua e siga. De fora, suba um piso e entre no portão do fim. Suba as escadas, entre na porta da direita e vá pela passagem da seguinte forma: superior, inferior, inferior, superior, inferior e superior. Passe pela ponte e acerte a falsa princesa na porta.

Fique atento na ordem, quantidade e cores dos personagens para não errar as perguntas

Continue até derrotar Jr. Koopa. Siga pela estátua até a frente do castelo. Entre e vá aos andares superiores. Encontrando Bowser, use a magia star bean quando ele utilizar star rod. Ao derrotá-lo, siga-o até o topo para enfrentá-lo definitivamente. Derrote Kammykoopa com a princesa e Twink para ganhar a magia peach bean, capaz de desfazer os efeitos da star rod na nova versão Bowser. O bicho tem 99 HP, então trate de comprar alguns itens que recuperem também seu HP para a batalha. Aí é só curtir o fim da história.

Bigode, cascos e cabeçadas

Confira as habilidades de seus companheiros para acabar com os capangas fedidos de Bowser:

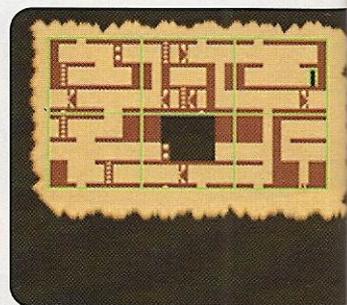
- **Bombette**
  - **Body Slam:** atinge inimigo no chão.
  - **Bomb:** atinge inimigo com explosão próxima.
  - **Mega Bomb:** atinge todos os inimigos com explosão.
  - **Power Bomb:** atinge todos os inimigos no chão com explosão.
- **Bow**
  - **Fan Smack:** atinge inimigo com bofetadas.
  - **Outta Sight:** torna Mario transparente.
  - **Smack:** atinge inimigo com bofetadas.
  - **Spook:** assusta inimigos.
- **Goombario**
  - **Charge:** aumenta (+2) poder de ataque.
  - **Headbonk:** atinge um inimigo com a cabeça.
  - **Multibonk:** pode acertar o inimigo várias vezes.
  - **Tatle:** permite que o jogador veja a quantidade de HP dos inimigos durante a luta.
- **Kooper**
  - **Dizzy Shell:** tonteia todos os inimigos no chão.
  - **Flaming Shell:** atinge todos os inimigos no chão com casco flamejante.
  - **Power Shell:** atinge todos os inimigos no chão com casco.
  - **Shell Toss:** atinge inimigo no chão com casco.
- **Lakilester**
  - **Cloud Nine:** torna Mario invisível.
  - **Hurricane:** retira todos os inimigos da batalha.
  - **Spiny Flip:** atinge inimigo com esfera espinhosa.
  - **Spiny Surge:** atinge todos os inimigos com esferas espinhosas.
- **Parakarry**
  - **Air Lift:** carrega inimigo para fora da luta.
  - **Air Rush:** atinge todos os inimigos com casco voador.
  - **Shell Shot:** atinge inimigo com casco voador.
  - **Sky Dive:** atinge inimigo pelo alto.
- **Sushie**
  - **Belly Flop:** atinge um inimigo com barrigada.
  - **Squirt:** atinge um inimigo com jato d'água.
  - **Tidal Wave:** atinge todos os inimigos com enorme inundação.
  - **Water Block:** cria barreira d'água.
- **Watt**
  - **Electro Dash:** atinge inimigo com descarga elétrica.
  - **Mega Shock:** paralisa todos os inimigos com descarga elétrica.
  - **Power Shock:** paralisa inimigo com descarga elétrica.
  - **Turbo Charge:** aumenta (+3) o poder de ataque dos heróis.

Ronaldo Testa

The Mummy

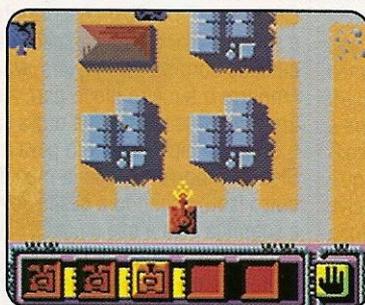
Aventura, Universal Interactive Studios
1 jogador, cartucho

O filme *A Múmia* encolheu para chegar com a corda toda no portátil. Como no longa-metragem, você acompanhará a expedição à procura da Cidade dos Mortos, vasculhando os ambientes em busca de tesouros. No início das andanças você controla a atrapalhada Evelyn, mas, com o avanço da aventura, pode ficar no controle de outros personagens. Claro, desafiar os domínios da lendária Múmia é tarefa árdua e, para ter sucesso, será preciso safar-se de armadilhas espalhadas por esfinges, pirâmides e sarcófagos.
Nota final: 7,0

Ahhh! Saiam todos da minha frente. Estou correndo para fazer algumas compras

Aí está o mapa do tesouro... ou será do triste destino para os exploradores

Force 21

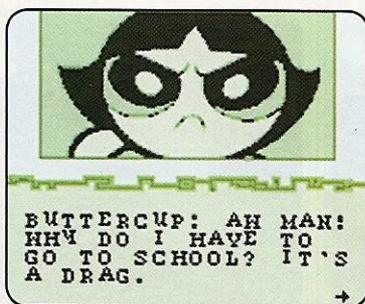
Estratégia, Red Storm Entertainment Incorporation
1 jogador, cartucho

Ano 2015, durante uma suposta Terceira Guerra Mundial as batalhas estão esquentando entre as facções América do Norte e China – ambas com vasto poderio nuclear. Agora, antes que o pior aconteça, você escolherá de que lado lutar e deverá guiar suas tropas (blindados, helicópteros ou mesmo a artilharia), ingressando em dezesseis missões por territórios que vão de florestas a montanhas. O clima é estratégico e requer tanto inteligência como paciência na movimentação de sua milícia. Guerra é guerra!
Nota final: 6,5

Aproxime-se dos seus inimigos distraídos. Você terá mais chance nos ataques

Não tenha medo de molhar-se. Os blindados não enferrujam em tão pouco tempo

PowerPuff Girls: Paint the Townsville Green

Aventura, Sennari Interactive
1 jogador, cartucho

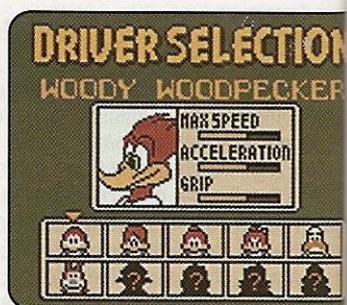
Quando as Meninas Superpoderosas teriam folga, chegou a notícia: Townsville estava sendo saqueada por ladrões. E o resultado todos sabemos: as garotas partem para limpar as ruas da cidade, escorraçando os bad boys com murros, pontapés, sopapos... bem-feito para os bandidos. Acontece que só a Florzinha participa desta aventura e rala bastante por cenários coloridos como escolas, playgrounds e até telhados das casas à procura dos sacanas.
Nota final: 6,5

Florzinha não dá chance alguma aos criminosos feios e bota todos para correr

Apesar do tamanho, a heroína dá con do recado... o grandalhão que o diga

Woody Woodpecker Racing

Corrida, Konami Computer Entertainment
1 jogador, cartucho

Hehehehehe. Pica-Pau está na área e deixará os oponentes para trás... é porque desta vez o passarinho maluco de cabelo vermelho participa de uma corrida bem louca. Estão prontos quatro modos de jogo (extreme, grand prix, sprint e time attack), além de muitos personagens para comandar. Aliás, entre os participantes estão o próprio Pica-Pau, Knothead, Splinter, Wally Walrus, Winnie Woodpecker, além de outros. E se você acha os pilotos doidos, espere para ver os cenários e itens usados pela galera.
Nota final: 6,0

Apanhe os itens espalhados por toda a pista para destruir seus adversários

O sacana do Pica-Pau fez pose para a foto. Até que não ficou tão bobo assim

Fábio Figueiredo

Need for Speed: Porche Unleashed

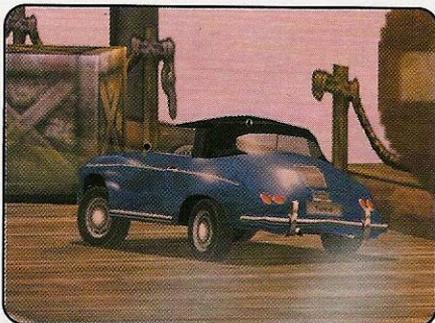
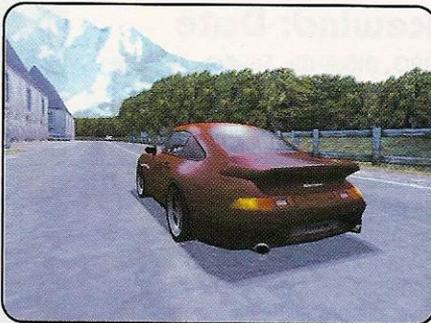
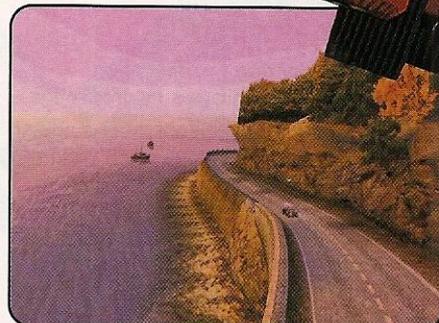
Corrida, Electronic Arts
1 a 8 jogadores, 1 CD

Se você não tem dinheiro para comprar uma Porche (e não deve ter mesmo), experimente a sensação de pilotar uma no mundo virtual – e olha que não fica muito longe não!

Need for Speed: Porche Unleashed traz num só game toda a história dessa marca que já vem colecionando fãs há mais de 50 anos. São muitos modelos para escolher. E todos eles, graças à colaboração da fabricante, são meticulosamente detalhados, tanto por fora como por dentro – para se ter uma idéia, no modelo 911, os aerofólios se levantam quando você atinge mais de 50 milhas por hora, e se retraem a menos de 30. Quer mais?

As pistas se dividem em circuitos fechados e estradas, com cenários tão espetaculares que dão vontade até de parar no acostamento para olhar melhor.

Enfim, a diversão é garantida, tanto no modo single player como no multiplayer, que pode ser via rede ou internet.

"Se eu não conseguir fazer essa curva vou sair da página"

Este modelo pode parecer meio antigão, mas corre mais do que você imagina

Os detalhes dos veículos são realmente o grande show no game

E, falando em detalhes, dê só uma olhada numa das estradas por onde você vai passar

Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe

Simulador, United Developers
1 a 8 jogadores, 1 CD

Encare a dura realidade da Segunda Guerra Mundial e sinta o tremor de uma rajada de balas cortando sua fuselagem nesse game que vai elevar sua adrenalina ao limite.

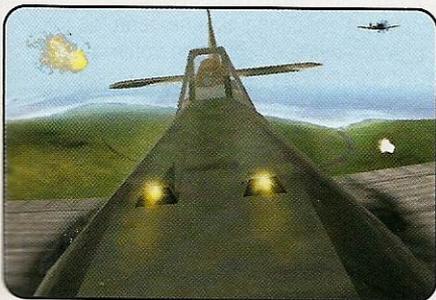
Fighter Squadron coloca você literalmente dentro do terror de uma batalha aérea extremamente realista. São dez autênticos modelos de aviões e bombardeiros americanos, alemães e ingleses, como o Mustang, Spitfire e o B-17, entre outros.

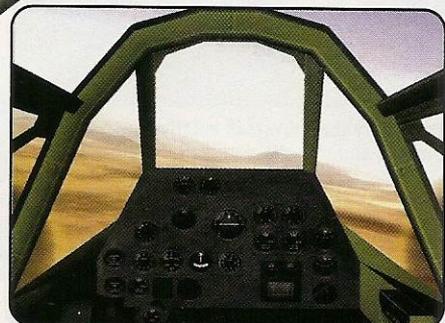
Os combates são travados em 90 missões separadas em 30 cenários diferentes, que incluem esquadrões dotados de inteligência artificial – esses caras variam desde leais companheiros até camicases insanos. E para completar a interatividade, você pode trocar de posição nos aviões de sua esquadra.

Os gráficos são bem realistas e as aeronaves são dotadas de 40 diferentes pontos de destruição e colisão, o que diversifica o combate – você poderá perder partes da fuselagem e ter seu avião danificado parcialmente ou totalmente, dependendo de onde for atingido.

O pacote inclui também um editor de missões que permite criar cenários single player, ficando ao seu gosto definir os alvos, aviões, rotas e condições de vitória.

FS também possui a opção multiplayer via rede ou internet.

'Xi! Acho que esqueci meu pára-quedas em casa"

Os diferentes ângulos de visão vão deixar você cara a cara com o inimigo

Não. Não são gêmeos siameses. Este avião é estranho assim mesmo

"Caramba, quanto relógio! Assim vai ficar difícil perder a hora. E onde fica o toca-fitas?"

Ronaldo Testa

Kingdom Under Fire

RPG, Phantagram Limited
Distribuidor: Greenleaf Distribuidora Limitada

Prepare-se para uma verdadeira guerra entre heróis. Em algum lugar, num reino muito distante, o maior dos massacres está acontecendo. Heróis montam suas legiões misturando raças como humanos, orcs, vampiros, dragões e outros. O jogo é dividido em missões ao longo de sete partes. Cada uma delas é comandada por um líder. No total, são mais de 70 personagens e 40 missões que o deixarão de cabelos em pé. É preciso estar atento aos seus recursos: ferro, ouro e o maná, o qual confere poderes mágicos.

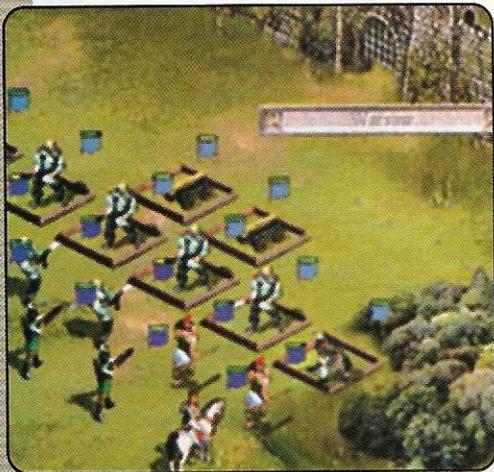
Nota final: 6,5

Você pode montar verdadeiros exércitos. Andar em bandos é tática essencial e muito mais segura

Call to Power 2

Estratégia, Activision Incorporation
Distribuidor: Electronic Arts Incorporation

Está na hora de bancar o construtor e erguer seu próprio império. São mais de 6,3 mil anos de história durante os quais você gastará lábia para manter a paz entre as nações e ainda aumentar suas conquistas: o jogo começa no Antigo Egito e pode chegar à era contemporânea. Quanto mais se constrói, mais pontos são ganhos. Pequenas batalhas serão inevitáveis e, se você precisar de um pedaço de terra, não há outro jeito senão guerrear por ela. Para quem gosta de jogos de estratégia, é um prato feito.

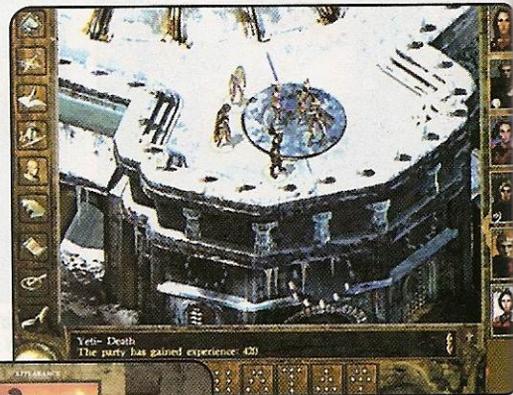
Nota final: 6,0

Você enfrentará diversas batalhas. Prepare seu exército para evitar o pior

Construa estruturas bem próximas umas das outras para economizar território

Icewind: Date

RPG, Black Isle Studios
Distribuidora: Byte & Brothers

Se você é fascinado por RPGs, não pode perder *Icewind*. Aqui sua jornada reunirá boa trama, gráficos de primeira e som de arrasar – elementos clássicos do universo de *Forgotten Realms* (*AD&D*). Para começar, você precisa escolher entre diversas profissões e montar seu personagem com as roupas que preferir. Além das vestimentas, selecione armas, magias e habilidades e siga em frente. O jogo oferece mais de 100 itens e 59 magias. Os monstros também fazem parte da trama e somam mais de vinte espécies.

Nota final: 8,0

Dá para comandar um grupo com até seis personagens. Banque o chefe e detone

Você escolherá entre diversas profissões épicas. Selecione e siga pela jornada

Bugs Bunny & Taz: Time Busters

Aventura, A2M
Distribuidora: Infogrames Entertainment

Pernalonga e Taz estão enrascados: desta vez, o desafio é recuperar uma preciosa jóia reguladora do tempo que o peste do Patolino deixou cair dentro da máquina do tempo da vovó. Para consegui-la de volta, a velhinha contratou os dois espertalhões – o diabo Taz e o coelho mais maluco dos desenhos animados, Pernalonga. Juntos, terão de encontrar a pedra e fazer tudo voltar ao normal, tarefa nada fácil. O game viaja por quatro diferentes eras e traz inimigos como Yosemite Sam, Elmer Fudd e outros.

Nota final: 6,5

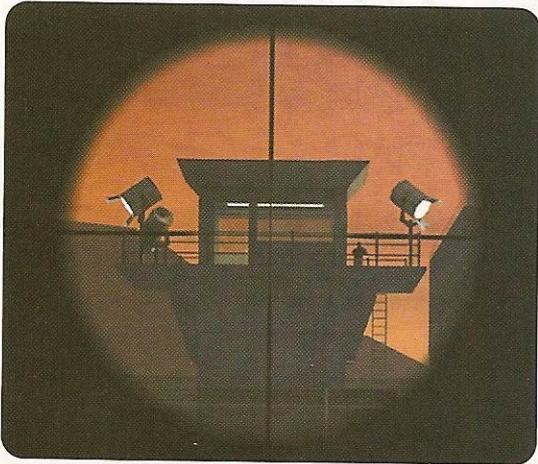
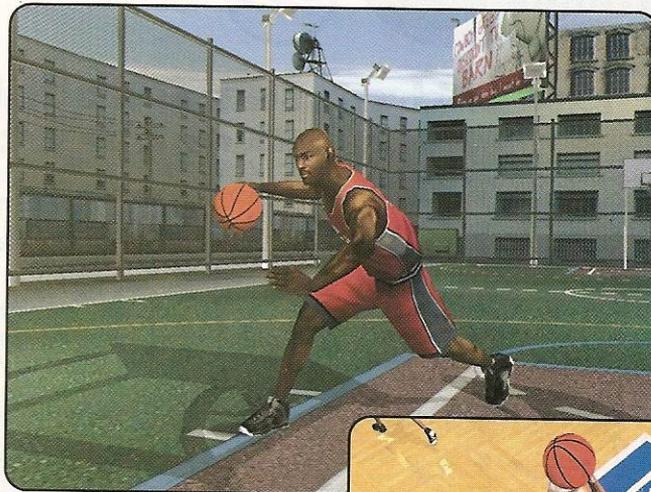
Taz está mais espertalhão e pode voar num tapete, como o do Aladdin

Os cenários são bem engraçados e lembram os episódios clássicos do desenho

Project IGI – I'm Going In

Ação, Eidos Interactive Limited
Distribuidora: Greenleaf Distribuidora Limitada

Os tiroteios são mania, prepare-se. Em *Project IGI – I'm Going In*, você se sentirá como um soldado real. Vestindo o papel de Jones, um ex-militar que recebeu a missão de capturar um coronel russo que contrabandeou uma ogiva nuclear gringa, será preciso abusar das habilidades de espionagem, esquivando-se de circuitos de vigilância ao longo de 20 fases – afinal é melhor evitar o inimigo a desafiá-lo. O clima lembra o da Guerra Fria e os cenários são imensos, alternando entre campos abertos e bases.

Nota final: 7,5

Use a mira do rifle franco-atirador para atirar em inimigos a longa distância

Aproveite e resolva sua rixa nas quadras jogando mano a mano. É imperdível

NBA Live 2001

Esporte, Electronic Arts Incorporation
Distribuidora: Electronic Arts Incorporation

Em *NBA Live 2001*, você tem a chance de ser um empresário norte-americano que encara grandes negociações envolvendo astros do basquete. A saída de um jogador essencial pode abalar o time e prejudicar sua campanha. Já pelas quadras (mesmo nas de rua), rolam inúmeras animações do banco de reserva, comemorações dos jogadores e cestas. Dá para sentir-se dentro do ginásio: os sons e os efeitos empolgam e a torcida aflita grita nos melhores lances. A música, de qualidade, é assinada por Montell Jordan.

Nota final: 8,0

Os personagens ganharam novos movimentos, como esta incrível enterrada

Oni

Ação, Bungie Software
Distribuidora: Greenleaf Distribuidora Limitada

Foi misturando elementos de luta e tiro que os programadores desenvolveram *Oni*, um jogo que combina visão em terceira pessoa com personagens do estilo anime (desenhos japoneses). Você comanda a sensual Konoko, membro de elite de uma organização que tem como principal alvo o sindicato do crime. Além dos muitos socos, pontapés e armas potentes, conferem-se cenários criados por arquitetos profissionais que se preocuparam com a movimentação da personagem e a iluminação. Os inimigos não lhe deixarão em paz.

Nota final: 7,0

As animações são de qualidade e não ficam devendo para animes japoneses

Konoko é bonita, nas não banque o engraçadinho com ela ou poderá se dar mal

Sim Coaster

Estratégia, Electronic Arts Incorporation
Distribuidora: Electronic Arts Incorporation

Sim Coaster é uma variação de *Theme Park*, o primeiro jogo de estratégia a colocar você no controle de um parque de diversões. Porém, em *Coaster*, a ênfase fica sobre as montanhas-russas que, como principal atração de seu conglomerado, podem ter quilômetros de extensão. Bancando o administrador, dá para construir e gerenciar os brinquedos, eventos, lojas e até empregados do parque. Só não vale reclamar das greves por aumento de salário. No total, são quinze localidades para erguer o investimento.

Nota final: 7,0

No início, o desafio é bancar o mão-de-vaca para, depois, torrar os lucros

Não construa montanhas-russas muito grandes. As pessoas ficam amedrontadas

Croc: Legend of the Gobbos

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 1-1: ↑, ↙, ↙, ↙, ↙, ↑, ↑, ↑, ↙, ↑, ↙, ↑, →, →, ↑.
Fase 1-2: ↑, ↙, ↙, ↙, ↙, ↑, ↑, ↑, ↙, ↑, →, ↑, →, →, ↑.
Fase 1-3: →, ↑, ↙, ↑, ↙, ↑, ↑, →, ↙, →, ↑, →, ↙, ↑, ↑.
Fase 1-B1: ↑, ↙, ↑, →, ↙, ↑, →, ↙, →, ↙, →, →, ↑, ↙, ↙.
Fase 1-4: ↑, →, ↑, ↙, ↙, ↑, ↑, ↑, ↙, →, →, ↑, →, →, ↑.
Fase 1-5: →, ↑, ↑, ↑, ↙, ↑, ↑, →, ↙, ↑, ↑, →, ↙, ↑, ↑.
Fase 1-6: ↑, →, →, →, ↙, ↑, →, ↙, →, ↑, →, →, ↑, ↙, ↙.
Fase 1-B2: ↑, →, ↑, →, →, →, →, ↙, ↙, ↙, ↙, →, ↑, ↙, ↙.
Fase 2-1: →, ↑, ↙, ↑, →, →, ↑, →, ↙, →, ↑, →, ↙, ↑, ↑.
Fase 2-2: ↑, →, ↑, →, →, ↙, →, ↙, →, ↙, →, →, ↑, ↙, ↙.
Fase 2-3: →, ↙, →, →, →, →, →, ↙, ↙, ↙, ↙, ↙, ↑, ↙, ↙.
Fase 2-B1: ↑, ↙, ↑, ↙, →, ↙, ↑, ↑, ↙, →, →, ↑, →, →, ↑.
Fase 2-4: →, ↑, ↑, ↑, →, ↙, ↑, →, ↙, →, ↑, →, →, ↑, ↑.
Fase 2-5: ↙, ↑, ↑, ↑, ↙, ↑, ↑, ↑, ↑, →, ↑, ↙, ↑, ↙, ↑.
Fase 2-6: →, ↑, ↙, ↑, →, ↑, ↑, →, ↑, →, ↑, →, →, ↑, ↑.
Fase 2-B2: ↑, ↙, ↑, →, →, ↑, →, ↙, ↑, ↙, ↙, ↙, ↑, ↙, ↙.
Fase 3-1: →, ↑, ↑, ↑, →, ↑, ↑, →, ↑, →, ↑, →, →, ↑, ↑.
Fase 3-2: →, ↑, ↑, ↑, →, ↑, ↑, →, ↑, →, ↑, ↙, →, ↑, ↑.
Fase 3-3: ↙, ↙, ↙, ↙, ↑, ↑, ↑, ↙, ↑, ↑, ↑, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 3-B1: ↙, →, ↙, ↙, ↑, ↑, →, ↙, ↑, ↑, ↑, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 3-S1: ↙, ↙, ↑, ↙, ↑, →, →, ↙, ↑, ↑, ↑, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 3-4: ↙, ↙, ↑, ↙, ↑, →, →, ↙, ↑, ↑, ↑, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 3-5: ↙, ↙, ↑, ↙, ↑, →, →, ↙, ↑, ↑, ↑, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 3-6: ↙, →, ↑, ↙, ↑, →, →, ↙, ↑, ↑, ↑, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 3-B2: ↙, ↙, ↙, ↙, ↑, →, →, ↙, ↑, ↑, ↑, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 3-S2: ↙, →, ↙, ↙, ↑, →, →, ↙, ↑, ↑, ↑, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 4-1: ↙, →, ↙, ↙, ↑, →, →, ↙, ↑, ↑, ↑, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 4-2: ↙, →, ↙, ↙, ↑, →, →, ↙, ↑, ↑, ↑, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 4-3: ↙, →, ↑, ↙, ↑, ↑, →, ↙, ↙, ↑, →, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 4-B1: ↙, ↙, ↑, ↙, ↑, ↑, →, ↙, ↙, ↑, ↙, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 4-S1: ↙, ↙, ↑, ↙, ↑, ↑, →, ↙, →, ↑, →, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 4-4: ↙, ↙, ↑, ↙, ↑, ↑, →, ↙, →, ↑, ↙, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 4-5: ↙, ↙, ↙, ↙, ↑, ↑, →, ↙, ↙, ↑, →, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 4-6: ↙, ↙, ↙, ↙, ↑, ↑, →, ↙, ↙, ↑, ↙, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 4-B2: ↙, ↙, ↙, ↙, ↑, ↑, →, ↙, →, ↑, →, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 5-1: ↙, ↙, ↑, ↙, ↑, →, →, ↙, ↙, ↑, →, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 5-2: ↙, ↙, ↑, ↙, ↑, →, →, ↙, ↙, ↑, ↙, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 5-3: ↙, ↙, ↑, ↙, ↑, →, →, ↙, ↙, ↑, →, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 5-4: ↙, →, ↑, ↙, ↑, →, →, ↙, →, ↑, ↙, ↑, ↙, ↑, →.
Fase 5-B: ↙, ↙, ↙, ↙, ↑, →, →, ↙, ↙, ↑, →, ↑, ↙, ↑, →.

NHL 2001

Personagem secreto
Na opção create-a-player, digite:
Personagem Jersey 99: Wayne Gretzky.
Personagem Animal: Animal.
Personagem Bruce Willis: Bruce Willis.
Personagem The Hammer: Hammer.
Personagem superatacante (1): Jaromir Jagr.
Personagem superatacante (2): Keith Tkachuk.
Personagem superatacante (3): Nicklas Lidstrom.
Personagem superatacante (4): Olaf Kolzig.
Personagem superatacante (5): Owen Nolan.
Personagem superatacante (6): Pavel Bure.
Personagem superatacante (7): Peter Forsberg.
Personagem superatacante (8): Rob Blake.
Personagem superatacante (9): Steve Yzerman.
Personagem superdefesa (1): Chris Pronger.
Personagem superdefesa (2): Sandis Ozolinsh.
Personagem superdefesa (3): Scott Hannan.
Personagem supergoleiro (1): Dominik Hasek.
Personagem supergoleiro (2): Ed Belfour.
Personagem supergoleiro (3): Patrick Roy.

"Droga, prefiro usar o rodo da minha mãe"

"No gelo eu sou indestrutível. Venha jogar comigo se tiver coragem suficiente"

Toca World Touring Cars

Truques
Na tela de senhas, digite:
Corrida em marcha à ré: REARFEAR.
Fases espelhadas: WEFLIPPED.
Gráficos motion blur: ETHANOL.
Gravidade alta: TWINPEAKS.
Gravidade baixa: EUROPA.
Ligar nitro: GLYCERINE (apertar L1).
Piloto automático: RAILROAD.
Todas as fases: MAGIC23.
Todos os veículos: FLEETING.
Veículos amortecidos: VANISHING.
Veículos cromados: T2.
Veículos invisíveis: MADCAB.
Veículos potentes: GRUNTSOME.
Zebras explosivas: KERBKRAWL.

Veículos secretos
No modo championship, conquiste a pontuação:
AC Aceca: 400.
AC Superblower: 225.
Audi TT: 15.
Bentley Hunaucieres: 545.
Celica GT4: 75.
Dodge Viper: 105.
Ford Mustang GT: 30.
Lotus 34CR: 140.
Mazda RX7: 335.
Mitsubishi GTO: 180.
Plymouth Prowler: 50.
Subaru Impreza WRX: 275.
TVR Cerbera Speed 12: 470.

NFL GameDay 2001

Truques
Na tela de senhas, digite:
Ação desacelerada: STROBE LIGHT.
Jogo mais difícil: SMARTER CPU.
Jogo mais fácil: CHEATERS.
Melhorar defense: CRUNCH.
Melhorar endurance: ENDURANCE.
Melhorar field goals: BOOM BOOM.
Melhorar linha defensiva: LINE BUSTER.
Melhorar velocidade: BOOSTER.
Mostrar cheers leaders: FASHION SHOW.
Mostrar créditos: CREDITS.
Movimentos especiais: SPECIAL MOVE.
Opção all bobo: ALL BOBO.
Opção rocket man: ROCKET MAN.
Personagens 989 Studios: 989 SPORTS.
Personagens altos: STICK MEN.
Personagens com mão grande: STICKEM.
Personagens em 2D: TWO D.
Personagens grandes: GIANTS.
Personagens invencíveis: UNBEATABLE.
Personagens pequenos: TINY GUYS.

Spyro: Year of the Dragon

Truques
Durante a partida, pause e digite:
Dificuldade aumentada:
●, ■, →, ↙, →, ■, ●, ■.
Dificuldade diminuída:
●, ■, →, ↙, →, ■, ●, X.
Ganhar jewel: ●, R1, ●, L1, ●, R2, ●, L2, ●.
Mostrar créditos:
↙, →, ↙, →, ↙, →, ■, ●, ■, ●, ■, ●.
Personagem cabeçudo:
↑, R1, ↑, R1, ↑, R1, ●, ●, ●, ●.
Personagem cor amarela:
↑, ↙, ↑, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↑, ↙, ↑ (duas vezes).
Personagem cor verde: ↑, ↙, ↑, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↑, ↙, ↑.
Personagem em 2D: ↙, →, ↙, →, L1, R1, L1, R1, ■, ●.

Command & Conquer Red Alert: Retaliation

Truques
Durante a partida, aperte ▲ e digite:
Fácil derrota: ●, X, ●, ■, ■, X.
Fácil vitória: ●, ●, ▲, X, X, ■.
Ganhar $ 1 mil: X, X, ■, ●, ●, ●.
Ligar unidade (parabombs):
X, X, X, ●, ▲, ■.
Mostrar mapa: ▲, ▲, X, ●, ▲, ■.

WWF Smackdown! 2: Know Your Role

Itens secretos
No modo season, complete o jogo.
Modo tag team table match
No modo king of the ring, usando Buh Buh Ray ou D-Von, na dificuldade hard, complete o jogo.
Personagem Big Show
Na opção create a superstar, digite:

Wrestler elements	number	type	color	width	thickness
• Head					
Eyes	027	12	128	128	128
Face nose	003	12	128	128	128
Facial hair	018	12	128	128	80
Hair base	001	001	134	128	68
Mouth	001	12	-	-	-
• Lower body					
Abdomen mass	136	145	128	-	-
Arms mass	138	149	128	-	-
Feet mass	132	136	128	-	-
Feet, shoes	005	55	128	128	28
Figure head mass	123	130	116	-	-
Forearm mass	156	176	137	-	-
Hands mass	176	196	156	-	-
Skin color base color	128	113	128	-	-
Tights body suit	024	52	128	128	52
Upper body mass	132	137	128	-	-
Wrists mass	147	160	135	-	-
• Movelist	unknown x				
• Upper body					
Elbow pads	004	128	128	76	-
• Weapon	piped chair				

Personagens secretos
No modo season, complete os seguintes objetivos:
Personagem "Bad Ass" Billy Gunn: vença o king of the ring durante um ano. Agora, espere até que Billy Gunn apareça no PPV.
Personagem Cactus Jack: vença o no way out durante um ano. Agora, espere até que Cactus Jack apareça contra Tiple H.
Personagem Debra: vença o royal rumble durante um ano. Agora, espere até que Debra apareça contra Vince McMahon.
Personagem Mick Foley: vença o wrestlemania, durante um ano. Agora, espere até que Mick Foley apareça no wrestlemania.

Pandemonium

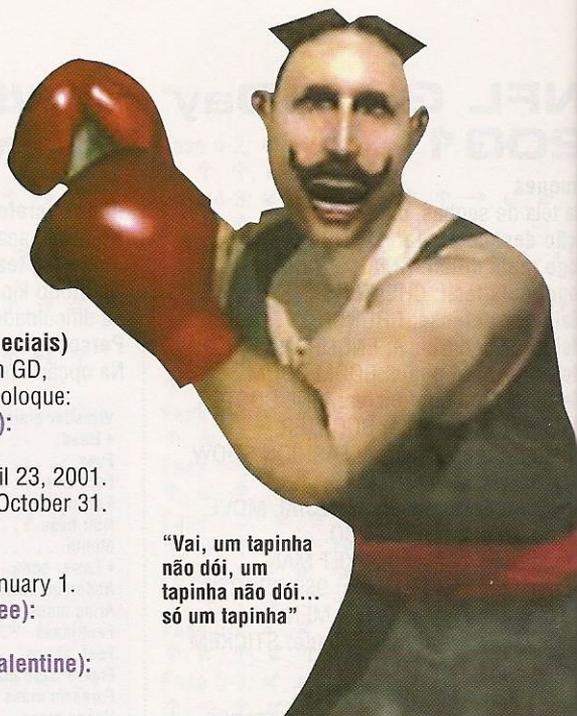
Truques
Infinita arma: OTTOFIRE.
Começar com 31 vidas: VITAMINS.
Começar com 31 vidas, na fase final: ALMABHOL.
Fase de bônus pinball: TOMMYBOY.
Personagem inimigo imortal: EVILDEAD.
Personagem invencível: HARDBODY.
Personagem contorcido: THETHING (segue L2 e aperte ● ou X).
Girar câmera: TWISTEYE (segue L1 + L2 e aperte o direcional).
Seleção de fases: BORNFREE.
Todos os corações: CORONARY.
Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: ADEAMIIE.
Fase 2: EPIJAKCA.
Fase 3: FBIJAKCI.
Fase 4: KOCCCIEE.
Fase 5: NGIAIBJJ.
Fase 6: NIIAJBCB.
Fase 7: KGCACICI.
Fase 8: AHICBAJE.
Fase 9: AIICFAJG.
Fase 10: AIICBAJI.
Fase 11: FBIIAKCK.
Fase 12: FDIIAKDC.
Fase 13: FFIIAKDK.
Fase 14: KACACIBA.
Fase 15: ADMCFAID.
Fase 16: EMIIEKBE.
Fase 17: OEIBIBMJ.
Fase 18: FAAIAKCE.
Fase 19: KECACJJE.

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Roupas secretas
No modo championship, termine o jogo com o personagem, habilitando a nova roupa dele.

Personagens secretos
No modo championship, termine o jogo:
First Lady: dez vezes.
Freak E. Deke: uma vez.
Freedom Brock: seis vezes.
GC Thunder: três vezes.
Michael Jackson: duas vezes.
Mr. President: nove vezes.
Robox Rese-4: oito vezes.
Rocket Samchay: sete vezes.
Shaquille O'Neal: cinco vezes.
Wild "Stubby" Corley: quatro vezes.

Alterar personagens
Na tela de seleção de personagens, aperte:
Personagem c/ luvas grandes:
←, →, ↑, ↓, R, L.
Personagens gordos:
→, →, ↑, ↓, →, R, R, L.
Personagens magros:
→, →, ↑, ↓, →, R, L.
Personagens mortos:
←, ↑, →, ↓, R, R, L.

Roupas alternativas (datas especiais)
Ligue o Dreamcast sem nenhum GD, selecione settings, date/time e coloque:
Roupa Christmas (Rumbleman): December 25.
Roupa Easter (Mama Tua): April 23, 2001.
Roupa Halloween (JR Flurry): October 31.
Roupa Independence Day (GC Thunder): July 4.
Roupa New Year's (Joey T): January 1.
Roupa St. Patrick's Day (Referee): March 17.
Roupa Valentine's Day (Lulu·Valentine): February 14.

"Vai, um tapinha não dói, um tapinha não dói... só um tapinha"

Hidden and Dangerous

Truques
Na tela de seleção de nome, digite IWILLCHEAT. Agora, durante a partida, aperte [Enter] e digite:
Fácil derrota: GAMEFAIL.
Fácil vitória: MISSIONOVER.
Gráficos wireframe: DEBUGDRAWWIRE.
Mostrar animação final: SHOWTHEEND.
Personagens aliados ressuscitados: RESURRECT.
Personagens cabeçudos: FUNNYHEAD.
Personagens invencíveis: CANTDIE.
Renovar energia: GOODHEALTH.
Roupas alternativas: LARACROFT.
Todas as portas abertas: OPENALLDOOR.
Todos os inimigos destruídos: KILLTHEMALL.
Todos os itens: ALLLOOT.
Visão dianteira dos inimigos: ENEMYF.
Visão traseira dos inimigos: ENEMYB.
Obs.: use o Dreamcast keyboard (teclado).

"Saia correndo e esconda-se enquanto eu conto até 100 e saio à sua procura"

Star Wars Demolition

Personagens secretos (modo difícil)
Termine o jogo, conquistando $10 mil.
Personagem Boushh, Darth Maul e Lobot: usando Malakili.
Personagem Malakili: usando Tamtel Shreej, Pugwis, e Wittin.
Personagem Pugwis: usando General Otto e Tia & Ghia.
Personagem Tamtel Shreej: usando Boba Fett e Wade Vox.
Personagem Wittin: usando Aurra Sing e Quagga.

Truques
Na tela de preferências, segure L + R e, na tela jedi mind trick, digite:
Ação acelerada: THROTTLEUP.
Ação desacelerada: LOW_MO_ON.
Configuração do controle diferente: EXTRABUTTS.
Fases e personagens aleatórios: NO_PEEKING.
Gravidade alta: BFM_FEELIT.
Gravidade baixa: LO_GRAV_ON.
Mostrar filme da derrota: SAD_MOVIES.
Mostrar filme da vitória: MOVIE_SHOW.
Personagem invencível: RAISE_THEM.
Todos os inimigos desligados (battle): NO_BADDIES.
Todos os personagens: WATTO_SHOP.
Todos os veículos (multiplayer): MULTI_CARS.

Soul Fighter

Menu de truques
Na tela do logotipo Soul Fighter, aperte ↙ + Y, entre e saia do menu de opções.

Seleção de fases
Na tela do menu de truques, digite:
Fase 2: AABXYA.
Fase 3: XAYAAB.
Fase 4: YYBAXA.
Fase 5: BABXXY.
Fase 6: XAXBYY.
Fase 7: ABXBYB.
Fase 8: YBBAXY.
Fase 9: BYAAXB.
Fase 10: XABBAX.
Fase 11: YBYXAB.
Fase 12: XBAXBY.

Truques
Na tela do menu de truques, digite:
Energia extra: ABXXYA.
Mostrar créditos: AAAAAA.
Todas as armas: XAAYBB.

"Buá! Trate de devolver agora mesmo o dinheiro do meu lanche, seu babaca"

MTV Sports: Skateboarding – Featuring Andy McDonald

Todas as fases, personagens, pranchas e roupas
No modo single player, no submodo lifestyle, digite PASWRD.

NFL Quarterback Club 2001

Truques
Na tela de senhas, digite:
Bola escorregadia: BTTRFNGRS.
Bola gigante: BCHBLL.
Bola incendiada: HSNFR.
Bola pegajosa: STCKYBLL.
Bola pequena: FLBBR.
Fase escorregadia: SLPNSLD.
Personagens gordos: MRSHMLLW.
Personagens magros: TTHPCK.
Personagens sensíveis: HSPTL.

Street Fighter Alpha 3 (Street Fighter Zero 3)

Personagem Evil Akuma (Shin Gouki)
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Akuma (Gouki), segure Start e aperte A.

Silent Scope

Truques
No modo arcade, na tela de seleção de submodos, digite:
Alvos invisíveis: →, ↓, →, X, ↓, X, X, Y, ↓, →, ↓, →, X, Y.
Alvos sem indicação: →, →, →, →, ←, ↓, ↓, →.
Mira desligada: →, ↓, →, X, →, ↓, →, X.
Mira em forma de coração: ←, →, →, X, Y.
Mira sem linhas: →, →, →, X.
Modo acelerado: ↓, Y, ↓, X, Y, ↓, →, ↓, →, X, Y.
Modo espelhado: ←, ←, →, X, ↓, ↓, ↓, Y, ↓, →, ↓, ↓, ←, ↓, X.
Modo noturno: ↓, →, ↓, ←, ↓, X, Y.
Visão em primeira pessoa: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓.

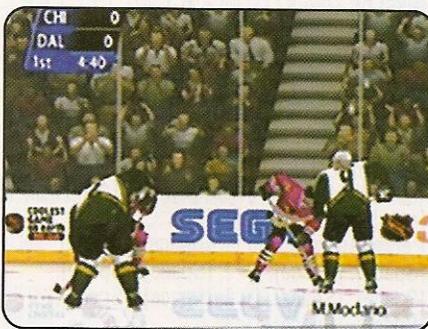
Truques (em jogo)
Durante a partida, no modo arcade, pause e digite:
Trocar cinco segundos por energia: B, A, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↓, ↓.
Trocar energia por cinco segundos: ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, A, B.

Quando seu ídolo estiver jogando mal, contate um atirador para estimulá-lo

Test Drive Le Mans 24 Hours

Tela de pause limpa
Durante a partida, pause e segure X + Y.
Visões alternativas
Durante o replay, aperte Y.

NHL 2K

Truques
Na tela do logotipo da Sega, segure L + R e digite:
Equipe Black Box: B, A, B, Y.
Personagens cabeçudos: B, B, X.
Obs.: use o controle no slot D.

Priiiii! A torcida está aflita e esperando que o juiz caia de bunda no gelo

TNN Motorsports Hardcore Heat (Buggy Heat)

Truques
Na tela de seleção de modos, digite:
Cores alternativas: ↓, ↙, ↑, →, X, Y, L, R.
Veículo LE-2001: Y, X, →, ↙, →, ↙, ↓, ↓, ↑, ↑.
Veículo T4 Fighter: ↙, →, ↓, X, X, X, X.

Maken X

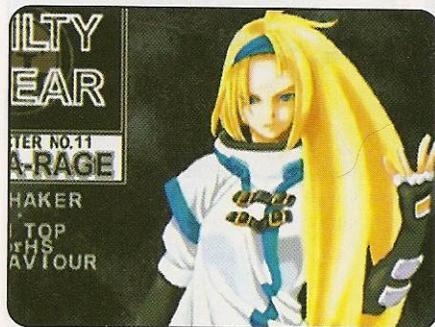
Truques
Durante a partida, pause e aperte:
Personagem invencível: ↓, ↙, ↑, →, L, A, X, ↙, R, B, Y, ↑, L, A, ↓.
Tela de pause limpa: X + Y.
Todas as armas: ↑, →, ↙, ↓, B, L, R, A, →, X, B, ↙, R, Y, ↑.

"Ui! Olha só o leque que ganhei de minha cabeleireira"

Guilty Gear X

Animações secretas
No modo arcade, termine:
Animação Anji: usando Anji.
Animação Axl Low: usando Axl Low.
Animação Baiken: usando Baiken.
Animação Chipp Zanuef: usando Chipp Zanuef.
Animação Dizzy: usando Dizzy.
Animação Faust: usando Faust.
Animação Jam Kuadoberi: usando Jam Kuadoberi.
Animação Johnny: usando Johnny.
Animação Ky Kyske: usando Ky Kyske.
Animação May: usando May.
Animação Millia-Rage: usando Millia-Rage.
Animação Potemkin: usando Potemkin.
Animação Sol Badguy: usando Sol Badguy.
Animação Testament: usando Testament.
Animação Venom: usando Venom.
Animação Zato-1One: usando Zato-1One.

Personagens secretos
No modo survival, complete os objetivos:
Personagem Testament: consiga nível 20 e vença Testament.
Personagem Dizzy: consiga nível 30 e vença Dizzy.

Roupas alternativas
Na tela de seleção de personagens, use:
Roupa alternativa 1: segure A + X.
Roupa alternativa 2: segure B + Y.

"Você me deve 4 reais. Pode ir pagando ou vai levar tabefes vitaminados"

Descent 3

Truques
Durante a partida, digite:
Destruir inimigos: deadofnight.
Gráficos sem texturas: shananigans.
Mostrar frame rate: framelength.
Mostrar o mapa: treesquid.
Personagem invencível: burgergod.
Pular fase: moreclang.
Todos os equipamentos: ivegotit.
Obs.: não funcionam no modo multiplayer.

Tá querendo desafiar o cara que tem esta arma? Eu pensaria duas vezes antes

Tonic Trouble

Truques
Durante a partida, digite:
Ganhar nove vidas: LIVES.
Item nº 1: DOC1.
Item nº 2: DOC2.
Item nº 3: DOC3.
Item nº 4: DOC4.
Item nº 5: DOC5.
Item nº 6: DOC6.
Máxima barra de energia: MORELIFE.
Máxima energia: FULLLIFE.
Personagem invencível: GOD.
Personagem Super Ed: SUPERED.
Personagem voador: MODEFLY.

Praticar tiro ao alvo usando mosquitos não é lá uma coisa muito inteligente

Tony Hawk's Pro Skater 2

Truques (fácil)
Durante a partida, pause, segure [7]* e digite:
Ação acelerada: [↑], [C], [V], [→], [↑], [B], [↑], [C], [V], [→], [↑], [B].
Ação desacelerada: [B], [↑], [V], [C], [Space], [V], [B].
Gráficos disco: [↑], [↑], [C], [B], [↑], [↙], [↑], [Space].
Gráficos sem texturas: [↑], [↑], [↑], [C], [V], [↑], [→].
Gráficos wire frame: [↑], [B], [→], [↑], [C], [V].
Gravidade real da Lua: [↙], [↑], [↙], [↑], [↑], [↑], [C], [V], [↙], [↑], [↙], [↑], [↑], [↑], [C], [V].
Gravidade real da Terra: [B], [→], [↑], [↙], [V], [B], [→], [↑], [↑].
Nível de especial máximo: [Space], [V], [B], [B], [↑], [↙], [V], [C].
Nível de status (10): [Space], [V], [B], [C], [V], [↑], [↑].
Nível de status (5): [↑], [C], [V], [↑], [↑].
Nível de status (6): [↑], [C], [V], [↑], [↑].
Nível de status (7): [↙], [C], [V], [↑], [↑].
Nível de status (8): [→], [C], [V], [↑], [↑].
Nível de status (9): [B], [C], [V], [↑], [↑].
Opção blood: [→], [↑], [C], [V].
Opção kid mode: [→], [C], [V], [↑], [↑].
Opção perfect balance: [→], [↑], [↙], [C], [→], [C], [V].
Personagem cabeçudo: [C], [B], [↑], [↙], [↙], [C], [→], [↑], [↙].
Personagem gordo:** [Space], [Space], [Space], [Space], [↙], [Space], [Space], [Space], [Space], [↙], [Space], [Space], [Space], [Space], [↙].
Personagem lento: [Space], [C], [↙], [↑], [↑], [↑], [C], [V].
Personagem magro:** [Space], [Space], [Space], [Space], [C], [Space], [Space], [Space], [Space], [C], [Space], [Space], [Space], [Space], [C].
Todas as fases: [↑], [V], [→], [↑], [C], [V], [→], [↑], [↙], [C], [C], [↑], [B], [B], [↑], [→].
Todos os gaps: [↑], [↑], [↙], [↙], [B], [↙], [↑], [V], [V], [↑], [→], [C], [C], [↑], [Space].
Todos os personagens: [C], [B], [→], [V], [B], [→], [B], [V], [→], [C], [→], [↑], [↑], [↙], [↑], [C].
Todos os truques: [Space], [Space], [Space], [C], [V], [↑], [↑], [↙], [↑], [C], [V], [Space], [V], [B], [Space], [V], [B].
Obs.: (*) teclado numérico; (**) repetir a senha aumenta o efeito. Após acionar o truque, selecione a opção end run.

Truques (difícil)
No modo carrer, cumpra os objetivos:
Ação desacelerada: pegue $150 mil nove vezes.
Fase Chopper Drop: usando todos os personagens, conquiste medalha de ouro.
Fase Skate Heaven: usando todos os personagens, pegue $150 mil.
Fases espelhadas: pegue $150 mil quinze vezes.
Filme 80's Tony Hawk: usando McSqeeb, conquiste três medalhas de ouro.
Filme Bails: usando qualquer personagem*, conquiste três medalhas de ouro.
Filme Custom Skater: usando Custom Skater, conquiste três medalhas de ouro.
Filme Neversoft: usando Private Carrera, conquiste três medalhas de ouro.
Filme Spider-Man: usando Spider-Man, conquiste três medalhas de ouro.
Gráficos disco mode: pegue $150 mil quatorze vezes.
Gráficos sem texturas: pegue $150 mil doze vezes.
Gráficos wire frame: pegue $150 mil oito vezes.
Gravidade real da Lua: pegue $150 mil treze vezes.
Gravidade real da Terra: pegue $150 mil onze vezes.
Nível de especial máximo: pegue $150 mil cinco vezes.
Nível de status máximo: pegue $150 mil seis vezes.
Opção kid mode: pegue $150 mil três vezes.
Opção perfect balance: pegue $150 mil quatro vezes.
Opção skip to restart: pegue $150 mil duas vezes.
Opção weight: pegue $150 mil sete vezes.
Personagem cabeçudo: pegue $150 mil dez vezes.
Personagem McSqeeb: usando Tony Hawk, pegue $150 mil.
Personagem Officer Dick*: usando qualquer personagem, pegue $150 mil.
Personagem Private Carrera: usando qualquer personagem, complete todos os gaps.
Personagem Spider-Man: usando Custom Skater, pegue $150 mil.
Obs.: (*) não use os personagens Tony Hawk ou Spider-Man.

Filmes secretos
No modo carrer, conquiste três medalhas de ouro:
Andrew Reynolds: usando Andrew Reynolds.
Bob Burnquist: usando Bob Burnquist.
Bucky Lasek: usando Bucky Lasek.
Chad Muska: usando Chad Muska.
Elissa Steamer: usando Elissa Steamer.
Eric Koston: usando Eric Koston.
Geoff Rowley: usando Geoff Rowley.
Jamie Thomas: usando Jamie Thomas.
Kareem Campbell: usando Kareem Campbell.
Rodney Mullen: usando Rodney Mullen.
Rune Glifberg: usando Rune Glifberg.
Steve Caballero: usando Steve Caballero.
Tony Hawk: usando Tony Hawk.

Manobras especiais

Manobra	Seqüência	Custo	Regular	Switch
• Andrew Reynolds				
Hardflip late flip	↑, ↑, [C]	7,5 mil	1,5 mil	1,8 mil
Nose grab tailslide	↑, ↑, [V]	10 mil	Variável	Variável
Triple hellflip	↑, →, [C]	9,5 mil	1,7 mil	2.040
• Bob Burnquist				
One foot smith	→, ↑, [V]	7,5 mil	Variável	Variável
Racket air	↙, ↑, [B]	10 mil	1,5 mil	1,8 mil
Rocket tailslide	↑, ↑, [V]	8,5 mil	Variável	Variável
• Bucky Lasek				
Fingerflip airwalk	↙, →, [B]	8,5 mil	1,5 mil	1,8 mil
One foot Japan	↑, →, [B]	10 mil	1.250	1,5 mil
The big hitter	↙, ↑, [V]	10 mil	Variável	Variável
• Chad Muska				
Hurricane	↑, →, [V]	8,5 mil	Variável	Variável
Muska nose man	→, ↑, [B]	11,5 mil	Variável	Variável
Mute backflip	↑, ↑, [B]	11,5 mil	4,5 mil	5,4 mil
• Elissa Steamer				
Hospital flip	↙, →, [C]	9,5 mil	1.250	1,5 mil
Indy backflip	↑, ↑, [B]	11,5 mil	4 mil	4,8 mil
Madonna tailslide	↑, ↙, [V]	8,5 mil	Variável	Variável
• Eric Koston				
Indy frontflip	↑, ↑, [B]	11 mil	4 mil	4,8 mil
Pizza guy	↑, ↙, [B]	11,5 mil	1.750	2,1 mil
The fandangle	→, ↑, [V]	9,5 mil	Variável	Variável
• Geoff Rowley				
Double hardflip	→, ↑, [C]	7,5 mil	1,5 mil	1,8 mil
Half flip casper	→, ↙, [C]	9,5 mil	1.250	1,5 mil
Rowley darkslide	↙, →, [C]	9,5 mil	Variável	Variável
• Jamie Thomas				
Beni f-flip crooks	↑, ↑, [V]	10,5 mil	Variável	Variável
Laser flip	↑, →, [C]	9 mil	1,5 mil	1,8 mil
One foot nose manual	↙, ↑, [B]	10,5 mil	Variável	Variável
• Kareem Campbell				
Casper	↙, ↑, [B]	9,5 mil	Variável	Variável
Gheto bird	↑, ↑, [C]	11 mil	1.750	2,1 mil
Nosegrind to pivot	↑, ↑, [V]	9 mil	Variável	Variável
• McSqeeb				
Layback grind	→, ↙, [V]	20 mil	Variável	Variável
Pogo air	↙, →, [B]	20 mil	2 mil	9,6 mil
The 900	→, ↓, [V]	15 mil	8 mil	9,6 mil
• Officer Dick				
Assume the position	↑, ↑, [B]	15 mil	1,5 mil	1,8 mil
Lazy-A-Grind	↙, ↑, [V]	20 mil	Variável	Variável
Salute!	↙, ↑, [B]	20 mil	2,5 mil	3 mil
• Private Carrera				
Ho ho handplant	↑, ↑, [B]	10 mil	2 mil	4 mil
Fifty-5 ho slide	↙, ↑, [V]	20 mil	Variável	Variável
Double splits	↙, ↑, [B]	20 mil	2 mil	2,4 mil
• Rodney Mullen				
Casper to 360 flip	↑, →, [B]	12 mil	Variável	Variável
Hellflip darkslide	→, ↙, [V]	11,5 mil	Variável	Variável
Nollie underflip	↑, ↙, [C]	10 mil	1,5 mil	1,8 mil
• Rune Glifberg				
Christ air	↙, →, [B]	8,5 mil	1 mil	1,2 mil
Kickflip1 foot tail	↙, ↑, [C]	10 mil	1.250	1,5 mil
One foot bluntsie	↙, ↑, [V]	9,5 mil	Variável	Variável
• Spider-Man				
Does whatever a spider can	↙, →, [C]	-	3,5 mil	4,2 mil
Spidey flip	↑, ↑, [B]	-	5 mil	6 mil
Spidey grind	↙, →, [V]	-	Variável	Variável
• Steve Caballero				
Fs 540	→, ↙, [B]	9,5 mil	3,5 mil	4,2 mil
Hang ten	→, ↑, [V]	10 mil	Variável	Variável
Triple kickflip	↑, ↙, [C]	7,5 mil	1.250	1.450
• Tony Hawk				
Overturn	↑, ↙, [V]	8,5 mil	Variável	Variável
Sacktap	→, ↑, [B]	10 mil	1,5 mil	1,8 mil
The 900	↑, ↑, [B]	15 mil	8 mil	9,6 mil

Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade

Truques

Durante a partida, aperte a tecla [Tab] e digite:

999 (magic/mana): nwcmidichlorians.
Aumentar dinheiro: nwcwatto.
Aumentar nível: nwcquigon.
Ligar Archangels: nwcpadme.
Ligar Black Knights: nwcdarthmaul.
Mostrar mapa: nwcrevealourselves.
Todas as armas: nwcr2d2.
Todas as construções: nwccoruscant.

Mas que beleza, estes aí estão bancando modelos fotográficos e fazendo poses

Majesty: The Fantasy Kingdom Sim

Truques

Durante a partida, aperte [Enter] e digite:

10 mil (gold): FILL THIS BAG.
Fácil derrota: NOW YOU DIE.
Fácil vitória: VICTORY IS MINE.
Máxima energia: RESTORATION.
Mostrar frame rate: FRAME IT.
Mostrar o mapa: REVELATION.
Proteção contra magias: CHEEZY TOWERS.
Todas as construções: BUILD ANYTHING.
Todas as magias: GIVE ME POWER.

Esta deve ser a casa de algum marajá. Vamos ver se tem dinheiro lá dentro

Doom 64

Todas as fases (dificuldade I own Doom!)
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: cnn8 9bj0 680t nvk?.
Fase 2: c5l8 9bjw 682t dvk?.
Fase 3: dnj8 9bjr 684s 5vk?.
Fase 4: d5g8 9bjm 686s xvk?.
Fase 5: fnd8 9bjh 688s nvk?.
Fase 6: f5b8 9bjc 68?s dvk?.
Fase 7: gn98 9bc8 69cr 6bk?.
Fase 8: g578 9bc4 69fr ybk?.
Fase 9: hn58 9bc0 69hr pbk?.
Fase 10: h538 9bcw 69kr fbk?.
Fase 11: jn18 9bcr 69mq 6bk?.
Fase 12: j5z8 9bcm 69pq ybk?.
Fase 13: knx8 9bch 69rq pbk?.
Fase 14: k5v8 9bcc 69tq fbk?.
Fase 15: lps8 9bb8 69wp 6vk?.
Fase 16: l6q8 9bb4 69yp yvk?.
Fase 17: mpn8 9bb0 690p pvk?.
Fase 18: m6l8 9bbw 692p fvk?.
Fase 19: npj8 9bbr 694n 6vk?.
Fase 20: n6g8 9bbm 696n yvk?.
Fase 21: ppd8 9bbh 698n pvk?.
Fase 22: p6b8 9bbc 69?n fvk?.
Fase 23: qp98 9bf8 6?cm 6bk?.
Fase 24: q678 9bf4 6?fm ybk?.
Fase 25: rp58 9bf0 6?hm pbk?.
Fase 26: r638 9bfw 6?km fbk?.
Fase 27: sp18 9bfr 6?ml 6bk?.
Fase 28: s6z8 9bfm 6?pl ybk?.
Fase 29: tpx8 9bfh 6?rl pbk?.
Fase 30: t6v8 9bfc 6?tl fbk?.
Fase 31: vls8 9bd8 6?wk 5vk?.

"Prepare-se para engolir quilos de chumbo grosso, seu pedaço de carne fétido"

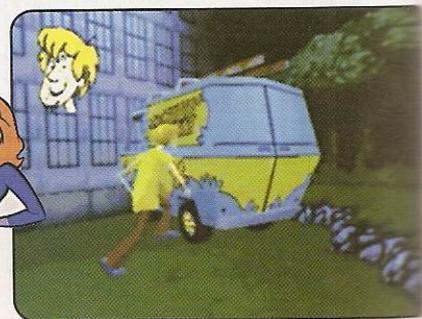
Star Wars: Rogue Squadron

Fase de bônus Battle of Hoth
Durante a partida, conquiste gold medal em todas as fases.
Fase de bônus Beggar's Canyon
Durante a partida, conquiste bronze medal em todas as fases.
Fase de bônus The Death Star Trench Run
Durante a partida, conquiste silver medal em todas as fases.
Truques
Na tela de senhas, digite:
Dificuldade máxima: ACE.
Fase de bônus Battle of Hoth: DEADDACK.
Fase de bônus Beggar's Canyon: WOMPRAT!.
Fase de bônus The Death Star Trench Run: WOISTHAN.
Fase especial AT-ST: CHICKEN.
Infinita vida: IGIVEUP.
Ligar radar: RADAR.
Mostrar créditos: CREDITS.
Mostrar foto dos produtores: BLAMEUS.
Opção at the movies: DIRECTOR.
Opção concert hall: MAESTRO.
Todas as fases: GAMEFLO!.
Todos os equipamentos: TOUGHGUY.
Veículo 1969 Buick*: KOELSCH.
Veículo Millennium Falcon: FARMBOY.
Veículo Tie Interceptor:** TIEDUP.
Obs.: (*) deixe o cursor sobre V-Wing; (**) deixe o cursor sobre Millennium Falcon e aperte ↑.
Trocar personagem na tela do título
Na tela de senhas, digite:
Personagem B. Hoppe: THBPILOT.
Personagem C. Huelsbeck: CHIPPIE.
Personagem D. Jagalski: FLYDODGE.
Personagem F. Sauer: TIECK.
Personagem H. Schmidt: BERGLOWE.
Personagem J. Eggebrecht: WUTZI.
Personagem J. Petersam: SIRHISS.
Personagem M. Wagner: PSYLOCK.
Personagem R. Henke: ICHHELD.
Personagem R. Stember: RUDIBUBI.
Personagem T. Engel: HARDROCK.
Personagem T. Richter: TOBIASS.
Veículo Naboo Starfighter
Na tela de senhas, digite HALIFAX?. Depois, na tela de senhas, novamente, digite !YNGWIE!.

Mickey's Speedway USA

Equipamentos secretos
Durante a partida, procure por:
Stolen Car Part 1: em Indianapolis, após o túnel à esquerda.
Stolen Car Part 2: em Philadelphia, no navio, atrás das caixas.
Stolen Car Part 3: em Chicago, na saída do túnel, no segundo atalho.
Stolen Car Part 4: em Malibu, no inicio, siga pela curva em U.
Largada rápida
Durante a partida, na largada, acelere (botão A) quando a 3ª acender-se.
Truques (modo difícil)
Durante a partida, conquiste gold medal ou platinum medal nas seguintes condições:
Campeonato Frantic Finale: pegue todos os equipamentos secretos.
Campeonato Victory Vehicles: nos três primeiros campeonatos, dificuldades amateur, intermediate e professional.
Infinito continue: nos três primeiros campeonatos, dificuldades amateur, intermediate e professional.
Opção heckle button: nos três primeiros campeonatos, dificuldades amateur e intermediate.
Opção negative coins: no campeonato Traffic Troubles, dificuldade mirrored.
Opção rainbow goo: nos três primeiros campeonatos, dificuldade amateur.
Opção speedometer digital: no campeonato Traffic Troubles, dificuldade mirrored.
Opção tiny players: no campeonato Freewayphobia, dificuldade mirrored.
Opção view credits: no campeonato Frantic Finale, dificuldade mirrored.
Personagem Dewey: nos três primeiros campeonatos, dificuldade amateur.
Personagem Louie: nos três primeiros campeonatos, dificuldade intermediate.

Scooby-Doo! Classic Creepy Capers

Truques
Durante a partida, usando Shaggy (Salsicha), segure L e aperte:
Personagem invencível: C↑, C←, C↓, C↑, C↓, ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
Pular fase: C↑, C↓, C↑, C↓, ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, →, ←.

Aí está Salsicha procurando por comida. Acho melhor ele vasculhar na cozinha

"Amigo, vamos bater um papo? Eu tenho uma porção de comida de galinha aqui!"

Chicken Run

Fases secretas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: bronze, cruz, coroa, bravura.
Fase 3: diamante, bravura, honra, bronze.
Fase 4: cruz, bravura, bronze, bronze.
Fase 5: coroa, diamante, coroa, honra.
Fase 6: heroísmo, diamante, cruz, prata.
Fase 7: honra, heroísmo, cruz, bronze.
Fase 8: diamante, prata, cruz, coroa.
Fase 9: honra, heroísmo, bravura, diamante.
Fase 10: bronze, bravura, bronze, bravura.
Fase 11: prata, cruz, prata, diamante.
Fase 12: bravura, diamante, cruz, heroísmo.
Fase 13: prata, cruz, bravura, bravura.
Fase 14: heroísmo, coroa, heroísmo, heroísmo.
Fase 15: bronze, coroa, cruz, honra.
Fase 16: heroísmo, prata, bravura, bravura.
Fase 17: bronze, prata, heroísmo, diamante.
Fase 18: coroa, heroísmo, diamante, prata.
Fase 19: cruz, prata, prata, coroa.
Fase 20: prata, diamante, heroísmo, bravura.
Fase 21: coroa, heroísmo, cruz, prata.
Fase 22: honra, cruz, coroa, cruz.
Fase 23: coroa, prata, cruz, honra.
Fase 24: honra, diamante, heroísmo, diamante.

Truques
Na tela de senhas, digite:
Infinita sprout: heroísmo, heroísmo, bravura, bronze.
Infinito tempo: diamante, honra, cruz, coroa.
Personagem fantasma: cruz, diamante, prata, heroísmo.
Personagem invisível: coroa, bronze, honra, heroísmo.
Pular fase*: honra, heroísmo, bronze, prata.
Obs.: (*) aperte Select.
LEGENDAS
As medalhas na ordem, apertando ↓:
1: bronze.
2: cruz.
3: heroísmo.
4: prata.
5: honra.
6: bravura.
7: coroa.
8: diamante.

Tom and Jerry: In Mouse Attacks!

Truques
Na tela de senhas, digite:
Fase The Kitchen: R, R, G, R, G, P, P, G, R.
Fase The Garden: G, P, G, R, R, R, P, P, G.
Fase The Toyroom: P, P, G, R, G, R, P, P, P.
Fase The Attic: P, P, G, R, P, P, P, G, R.
LEGENDAS
C: cachorro.
G: gato.
P: pato.
R: rato.

"Tenho de chegar bem rápido à geladeira, senão o gatuno Tom vai me agarrar"

X-Men: Mutant Academy

Truques
Na tela de título, digite:
Personagem Apocalypse (Apocalipse): →, ↙, ↑, ↓, ↙, ↑, B + A.
Personagem Phoenix (Fênix): ↓, →, ↓, ↑ ↙, →, B + A.

NFL Blitz 2000

Truques
Na tela de versus, aperte os comandos (turbo, jump, pass) e depois o direcional:
Desligar first downs: 2-1-0 ↑.
Desligar fumbles: 3-1-2 ↓.
Desligar interceptions: 2-3-3 ↙.
Desligar punting: 1-3-1 ↑.
Melhorar defense: 3-2-1 ↑.
Melhorar offense: 3-1-2 ↑.
Melhorar passing: 3-1-2 →.
Melhorar speed: 0-1-3 ↑.
LEGENDAS
Jump: botão B.
Pass: botão A.
Turbo: botão Start.

Star Wars: Episode 1 – Obi-Wan's Adventures

Truques
Na tela de senhas, digite:
Fase 1 (Trade Federation Landing Craft): BQVQK.
Fase 2 (Naboo Swamp): WNLRM.
Fase 3 (Naboo Swamp and Sacred Place): SDGNK.
Fase 4 (Coruscant): CNLML.
Fase 5 (Catacombs of Theed): BXGTG.
Fase 6 (Streets of Theed): QSRVJ.
Fase 7 (Queen Amidala's Palace): TKGJZ.
Fase 8 (The Final Battle): LPZCP.

Spawn

Truques
Na tela de senhas, digite:
- **Dificuldade normal**

Fase 1 (Spawn Alley): Spawn, em branco, coração, caveira.
Fase 2 (The Chase): coração, coração, caveira, coração.
Fase 3 (City Lights): coração, caveira, caveira, em branco.
Fase 4 (Angel Orbiter): caveira, Spawn, caveira, coração.
Fase 5 (Heaven): coração, caveira, Spawn, Spawn.
Fase 6 (Descent): Spawn, Spawn, coração, em branco.
Fase 7 (Hell): caveira, Spawn, Spawn, coração.
- **Dificuldade hard**

Fase 1 (Spawn Alley): coração, coração, em branco, Spawn.
Fase 2 (The Chase): coração, coração, em branco, Spawn.
Fase 3 (City Lights): em branco, coração, Spawn, coração.
Fase 4 (Angel Orbiter): Spawn, caveira, em branco, caveira.
Fase 5 (Heaven): coração, Spawn, caveira, Spawn.
Fase 6 (Descent): caveira, caveira, Spawn, coração.
Fase 7 (Hell): Spawn, coração, caveira, Spawn.

"Grrrrr! Cadê minha escova de dentes?"

SNES

Arkanoid: Doh It Again

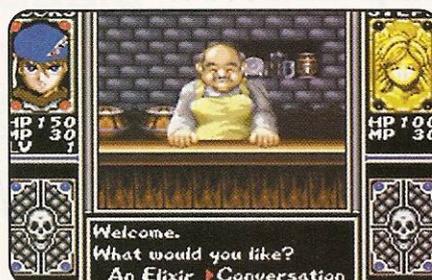
Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: Z28? 3V7B !LF3.
Fase 2: X22V 6WIG ?MKR.
Fase 3: V222 222G ?2XM.
Fase 4: W38? 73?C ?6D7.
Fase 5: Z531 !?3H ?2JM.
Fase 6: W991 !VVW HRK2.
Fase 7: 139X V72V C3X6.
Fase 8: ?57W ?2!W H3XM.
Fase 9: ?Z06 2V2W C3DL.
Fase 10: ?Z?7 3?W? VLX6.
Fase 11: !VV7 227W ?RKZ.
Fase 12: ?X18 73!? W3X6.
Fase 13: V914 ?WQB CLWR.
Fase 14: X8W2 !WBG B7C3.
Fase 15: X6VW W7QC !R?Q.
Fase 16: Z8X9 3GCW WQGM.
Fase 17: 07!Z 2!LH ?6VM.
Fase 18: ?9?Z 6?CC !2BL.
Fase 19: !?1X 62Q? CL!L.
Fase 20: 17!0 66GW CLGM.
Fase 21: Z3XX V?LW VA!L.
Fase 22: X9WW ?!BW WLHR.
Fase 23: 120W ?R7B GMH2.
Fase 24: ?3?! !Q!B B6V6.
Fase 25: ?453 7H3B C7WR.
Fase 26: 1247 3BVG H2H2.
Fase 27: !367 6M7B G6GM.
Fase 28: W894 2M!G WR09.
Fase 29: 4153 ?H7B VQD9.
Fase 30: 5133 !G?H !M0N.
Fase 31: 5189 WR3H !709.
Fase 32: 2197 ?Q?G ?7D9.
Fase 33: 4?4! 3B3V HQ14.
Fase 34: 717Z 2CWV BQDP.
Fase 35: 3041 6L2? B6Z5.
Fase 36: 619? 3LW? VL1T.
Fase 37: 8140 VH6W !61T.
Fase 38: 7131 !C!W V7KS.
Fase 39: 3W8W WWQL HB1T.
Fase 40: 2W9V ?MGB CQJ9.
Fase 41: X3V5 2GRC G6Z5.
Fase 42: Z207 3BGB H3K5.
Fase 43: W309 6QQC ?R08.
Fase 44: V2V7 6RBH VMTN.
Fase 45: 7Z05 VCLB !6X9.
Fase 46: 6Z14 ?HGC !6X9.
Fase 47: 6ZV2 VQRG W7J9.
Fase 48: 6Z13 !LCH W7KS.
Fase 49: 6V!1 6GQW BQX9.
Fase 50: 8Z1? 2HH? HLXN.
Fase 51: 6ZVV 6MM? CRD8.
Fase 52: 9W!! 7MBW GMRS.
Fase 53: 5!0X WCMV B7?4.
Fase 54: 8VV1 ?BG? G6Z5.
Fase 55: 40WV WMMQ G6G9.
Fase 56: 7V10 V2?C ?2C2.
Fase 57: 3135 7?MW BMDP.
Fase 58: 2037 3VG! H614.
Fase 59: 3!49 27QV B21T.
Fase 60: 3?36 72H! G3D8.
Fase 61: 6625 VWMV B2JS.
Fase 62: 8953 V!C? ?Q05.
Fase 63: 9934 !6R? !R1N.
Fase 64: 6754 !3B? ?LF8.
Fase 65: 675! 3?L? WRJN.
Fase 66: 9930 7?CW ?6X8.
Fase 67: 266Z 627? CQ1S.
Fase 68: 374W 76W! GLD9.
Fase 69: 377! WV3! BMF5.
Fase 70: 589? V?WG 209P.
Fase 71: 5780 ?52W G70P.
Fase 72: 876W V7VW C3FS.
Fase 73: 80W2 2W7W !LZ5.
Fase 74: 7?X3 2!VV !RXN.
Fase 75: 91?9 323W ?RJ8.
Fase 76: 7?X3 63?V !RDP.
Fase 77: 69Z8 VV3V !214.
Fase 78: 9704 !VVV CMF4.
Fase 79: 3413 V63? W3D9.
Fase 80: 86V7 !6!? ?2FS.
Fase 81: 43VZ 2WMB HQ14.
Fase 82: 35XV 7!CB BL1S.
Fase 83: 55?? 27MG BAF4.
Fase 84: 33W! 76GC CRJN.
Fase 85: 4SZ? !?MH B209.
Fase 86: 84?X W!HB G2XN.
Fase 87: 54X0 !2RG H3KS.
Fase 88: 93XX V6BG C2FS.
Fase 89: 4556 3?2W G2X8.
Fase 90: 7254 3?WW C3D9.
Fase 91: 9S77 766W B6FS.
Fase 92: 6398 33!W WMX8.
Fase 93: ?V96 ?!3? VLZT.
Fase 94: !V27 V??! WRJ8.
Fase 95: X!63 ?72V ?6V8.
Fase 96: Z?43 ?6?V !6!P.
Fase 97: V031 2!2V V3H4.
Fase 98: 0!2W 3WCG GL!8.
Fase 99: 105V 333W C7CT.

Estudando os blocos
Durante a partida caem blocos coloridos. Confira os efeitos de cada um:
Alaranjado (S): desliga poder.
Azul (F): barra maior.
Azul claro (D): bolas múltiplas.
Cinza (P): ganha vida.
Róseo (B): pula fase.
Roxo (M): bola especial.
Verde-claro (C): bola magnética.
Verde-escuro (T): barra magnética.
Vermelho (L): barra atiradora.

Disney's Aladdin

Ganhar vida
Durante a partida, na fase de bônus, pegue somente os diamantes vermelhos.
Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: Gênio, Abu, Aladdin, Sultão.
Fase 3: Jafar, Abu, Jasmine, Gênio.
Fase 4: Gênio, Jafar, Aladdin, Abu.
Fase 5: Abu, Aladdin, Gênio, Jasmine.
Fase 6: Jafar, Jasmine, Aladdin, Jafar.
Fase 7: Aladdin, Jasmine, Abu, Sultão.
Fase de bônus: Jasmine, Jafar, Sultão, Jasmine.

Arcana

Seleção de fases
Na tela do título, aperte ↑, Select, Select, X, Y, Select, Select, L, R, Select, Select, ↙, →, ↑ e aperte:
Fase 2: A.
Fase 3: B.
Fase 4: X.
Fase 5: Y.
Teste sonoro
Na tela de título, segure L + R + B.

Conversar é sempre ótimo. Mas este aí tem uma tremenda cara de fofoqueiro

BOB

Todas as armas
Na tela de senhas, digite 090000.
Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: 171058.
Fase 3: 950745.
Fase 4: 472149.
Fase 5: 672451.
Fase 6: 272578.
Fase 7: 652074.
Fase 8: 265648.
Fase 9: 462893.
Fase 10: 583172.
Fase 11: 743690.
Fase 12: 103928.
Fase 13: 144895.
Fase 14: 775092.
Fase 15: 481376.

Zero Tolerance

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
• Space Station (Docking bay)
Fase 1: LFr8vtKug.
Fase 2: DDq8*tLng.
• Space Station (Engineering)
Fase 1: HFr8*tLng.
Fase 2: HhoduvNng.
Fase 3: ?rvd-vPn4.
Fase 4: bDq*-vOvT.
• Space Station (Green House)
Fase 1: V86*CrP!2.
Fase 2: GLq*-vPv2.
Fase 3: ?r)*u*rrk.
• Space Station (Bridge)
Fase 1: DDq8vNLng.
Fase 2: TPu8uvLgK.
• Space Station (Reactor)
Fase 1: PFr*-vKqx.
Fase 2: HDq*-vKqx.
• High Rise Building
Fase Rooftop: NUq8uPKgR.
Fase Floor 151: TLFXCoxo7.
Fase Floor 152: ?ro5—?FQ.
Fase Floor 153: GlpUsoHhj.
Fase Floor 154: GrozCoHpj.
Fase Floor 155: ?Pr5—Dr!.
Fase Floor 156: Tr)5—Dr!.
Fase Floor 157: cLtXtox!7.
Fase Floor 158: E*hUt)Bk7.
Fase Floor 159: TLFX/oxkQ.
Fase Floor 160: ?rpQsrHv7.
Fase Floor 161: GLo7CrHv!.
Fase Floor 162: OvK7C8?vK.
Fase Floor 163: aHqXuvDmE.
Fase Floor 164: Rzr5uPxvM.
• Sub Basement
Fase 1: MLFXtxBh/.
Fase 2: Tr)*4-?n!.
Fase 3: TLp*7o?tk.
Fase 4: crod!o?sE.
Fase 5: cLJ*4-?vj.
Fase 6: Dnpdmu)v5.
Fase 7: KLLbm-NmQ.
Fase 8: Orrf!oN!7.
Fase 9: WLRd2a)kQ.
Fase 10: W8b*2APo!.
Fase 11: KLa*w60ip.
Fase 12: Gn9by6Npt.

Ei! Cuidado para não cair daí, seu maluco. Ou você acha que não é perigoso?

Disney's World of Illusion: Starring Mickey Mouse and Donald Duck

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
• Personagem Donald
Fase 2: rei de espada, rei de ouro, rainha de paus, rainha de espada.
Fase 3: rei de paus, rei de coração, rainha de coração, rei de espada.
Fase 4: rainha de coração, rei de ouro, rei de coração, rei de espada.
Fase 5: rei de espada, rei de coração, rei de paus, rei de ouro.
• Personagem Mickey
Fase 2: rei de paus, rainha de coração, rei de coração, rei de ouro.
Fase 3: rei de coração, rei de espada, rei de ouro, rainha de espada.
Fase 4: rainha de coração, rei de ouro, rei de espada, rei de paus.
Fase 5: rei de ouro, rei de paus, rei de coração, rei de espada.
• Personagem Donald e Mickey
Fase 2: rei de espada, rei de coração, rainha de espada, rei de paus.
Fase 3: rei de ouro, rainha de espada, rei de coração, rainha de coração.
Fase 4: rainha de espada, rainha de coração, rei de paus, rei de espada.
Fase 5: rei de paus, rei de ouro, rei de espada, rei de coração.

Tinhead

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1-2: LAMBDA.
Fase 1-3: SARTRE.
Fase 2-1: QUANTA.
Fase 2-2: MESONS.
Fase 2-3: TENSOR.
Fase 3-1: LEPTON.
Fase 3-2: GORGON.
Fase 3-3: BOSONS.
Fase 4-1: BARYON.
Fase 4-2: GIBSON.
Fase 4-3: NEUMAN.

Tyrants

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: NZUCWTIAEHV.
Fase 3: ARTCKXKNMND.
Fase 4: YLGBUMQZKNL.
Fase 5: IHUBUGQULTB.
Fase 6: COCAKLDWEBX.
Fase 7: EBWROLJUHNJ.
Fase 8: QPIAXODAHHM.
Fase 9: ZBLDRNIHGTY.
Fase 10: CPFDVMRBYST.

Animaniacs

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: D, D, D, #, #, #, Y, W, #.
Fase 2: Y, D, #, #, #, #, #, Y, #.
Fase 3: D, W, #, #, #, #, Y, Y, #.
Fase 4: #, #, #, Y, #, #, Y, #, #.
Fase 5: W, Y, #, Y, #, #, #, Y, #.
LEGENDAS
D: Dot (c/ flor).
W: Wakko (c/ chapéu).
Y: Yakko (s/ chapéu).
#: em branco.

Toughman Contest

Personagens secretos
Na tela de senhas, usando o personagem correspondente, digite:
Biff Blublood: EPQ.
Bruno Maserati: EBA.
Chang Fu: EJZ.
Charlie Ponderosa: EFD.
Coolio Loc: ESK.
Freddy Bravo: EDY.
Gavin Grayson: ECW.
Havana Jones: EST.
Hiro Sokitome: EBJ.
Jabfar El Habib: EFL.
Jacob Jabowitz: ECN.
Joe Wildhawk: EKC.
Monsieur Victoire: EGB.
Muerte Martinez: EKF.
Nickolai Radinski: EMR.
P.J. Rock: EVG.
Rigo Suave: EFX.
Sydney Dundee: EPV.
T.K. O'Reilly: ERS.
Yong Ah Chi: EDU.

Warlock

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: SRVDR.
Fase 2: SNGDN.
Fase 3: BGSTR.
Fase 4: PLEUP.
Fase 5: PGBRL.
Fase 6: BLDUN.
Fase 7: DINSJ.
Fase 8: NRVNA.
Fase 9: NYLNG.
Fase 10: BTBYS.
Fase 11: SPKNS.
Fase 12: PRDIG.
Fase 13: SCFSH.

DREAMCAST

Deep Fighter
Infinito thorium
80F38C540000004E

Disney's 102 Dalmatians: Puppies to the Rescue
Todas as fases e minijogos
EE3718E80000FFFF
Todos os bones
AEA211EDE070D041
43F4DCCD
Todos os puppies
77F4937EE070D041
9F09B626

Gunbird 2
Infinita bomb (J1)
D9408C2800000009
Infinita bomb (J2)
251F6CB200000009
Infinita vida (J1)
A7535E6600000009
Infinita vida (J2)
E5B7176300000009
Máxima pontuação (J1)
F799597105F5E0FF
Máxima pontuação (J2)
2527ACB205F5E0FF

MDK 2
Ligar modo boxer
2667672500000001
Infinita carga de chaingun
9E980C2400000009
Infinita carga de jet pack
B63E3C7B00000009
Infinita energia p/ Doc
3AE122E100008907
Infinita energia p/ Kurt (normal)
6D236D9000008906
Infinita energia p/ Kurt (sniper)
ACF3577B00008900
Infinita munição
90F00C2D00000009
Máxima energia
B5963C7F00008905

NFL 2K
Infinito time-out (time da casa)
edb700ca00000003
Infinito time-out (time visitante)
cc6bffa600000003
Máximo aggressiveness
fc894de93f800000
Máximo agility
cebb3c973f800000
Máximo ball handler power moves
75d5086d3f800000
Máximo ball handler run fake
ac338afe3f800000
Máximo block
d2a858b03f800000
Máximo break tackle
bf76e1e23f800000
Máximo catch
fcf94de93f800000
Máximo coverage
33a1ff283f800000
Máximo def pass rush
5a47ac383f800000
Máximo def run support
ac838afe3f800000
Máximo hold on ball
6ddbb02e3f800000
Máximo jumping
2f97b82a3f800000
Máximo kick accuracy
9358d1983f800000
Máximo kick power
434ac4a63f800000
Máximo lower body strength
af238afe3f800000
Máximo pass arm strength
d27858b03f800000
Máximo pass blocking
bc66e1e23f800000
Máximo pass fake ability/accuracy
8773566f3f800000
Máximo pass read coverage
2c87b82a3f800000
Máximo punt accuracy
6f3bb02e3f800000
Máximo punt power
2df7b82a3f800000
Máximo run blocking
87c3566f3f800000
Máximo speed
8463566f3f800000
Máximo status
8462d66fe06c1041
bf205041
Máximo tackle
1a34cdfe3f800000
Máximo upper body strength
59e7ac383f800000
Time da casa c/ 0 ponto
938812a900000000
Time da casa c/ 0 time-out
edb700ca00000000
Time da casa c/ 100 pontos
938812a900000064
Time visitante c/ 0 ponto
7405cb5c00000000
Time visitante c/ 0 time-out
cc6bffa600000000
Time visitante c/ 100 pontos
7405cb5c00000064

NHL 2K
Time da casa c/ 0 ponto
b386390700000000
Time da casa c/ 15 pontos
b38639070000000f
Time visitante c/ 0 ponto
15d4151b00000000
Time visitante c/ 15 pontos
15d4151b0000000f

Omikron: The Nomad Soul
Infinita energia
6bb86d4ac0705061
599f6e00000000c8
Infinito magic ring
6bb86d4ac0705061
847b9457000000ff
Máximo attack
6bb86d4ac0705061
be3623da000000c8
Máximo body resistance
6bb86d4ac0705061
ee9f01c3000000c8
Máximo dodge
6bb86d4ac0705061
cefbfeaf000000c8
Máximo fight exp.
6bb86d4ac0705061
ff818fd1000000c8
Máximo mana
6bb86d4ac0705061
ff818fd1000000c8
Máximo setek
6bb86d4ac0705061
59a76e000000ffff
Máximo speed
6bb86d4ac0705061
90a013a0000000c8

Slave Zero
Infinita munição
addb562e00000009

Star Lancer
Infinito counter measure
432a0e3a00000063
Infinito shields
cc83f60b000042c8

NINTENDO 64

Batman Beyond: Return of the Joker
Código mestre
f11942c02400
Infinita energia
802086f20064
Infinita vida
802086f00009
Infinito batarang
802086fe000f

Mega Man 64
Código mestre
f10a16802400
Infinita energia
81204a1e0050
Infinita munição
81204eba0080
81204ec20010
81204eca0708
81204ed20018
81204eda0010
81204ee20708
81204eea0020
81204ef20020
81204efa0020
81204f020018
81204f0a012c
81204f120258
Infinito zenny
811bc404e0ff
811bc40605f5
Tiro rápido
80204eb30002
Todos os normal items
81205650ffff
81205652ffff
81205654ffff
81205656ffff
Todos os special items
8120564cffff
8120564effff

Pokémon Puzzle League
Código mestre
f10a1ae20120
Fase Mew Two Stadium
801a6d9f0010
Infinitos continues
801a59ff0004
Máxima pontuação
811a151c000f
811a151e423f

Star Wars: Episode 1 – Battle for Naboo
Código mestre
f000093a0000
ee0000000000
Infinita carga missile (Disruption of Comm)
d01aca1c0041
801aca1b000a
Infinita carga missile (Escape from Theed)
d01f187c0041
801f187b000a
Infinita carga missile (Glacial Grave)
d01c782c0041
801c782b000a
Infinita carga missile (Hutt's Retreat)
d01f6d5c0041
801f6d5b000a
Infinita carga missile (Naboo Bayou)
d01e47cc0041
801e47cb000a
Infinita carga missile (Neimoidian Plunder)
d01e111c0041
801e111d000a
Infinita carga missile (Panaka's Diversion)
d01eeeac0041
801eeeab000a
Infinita carga missile (Queen's Gambit)
d02040fc0041
802040fb000a
Infinita carga missile (Smuggler Alliance)
d01f1cac0041
801f1cab000a
Infinita energia (Escape from Theed)
d01f187c0041
811f176443fa
Infinita energia (Glacial Grave)
d01c782c0041
811c771443fa
Infinita energia (Hutt's Retreat)
d01f6d5c0041
811f6c4443fa
Infinita energia (Naboo Bayou)
d01e47cc0041
811e46b443fa
Infinita energia (Neimoidian Plunder)
d01e111c0041
811e100443fa
Infinita energia (Panaka's Diversion)
d01eeeac0041
811eed9443FA
Infinita energia (Queen's Gambit)
d02040fc0041
81203fe443fa
Infinita energia (Smuggler Alliance)
d01f1cac0041
811f1b9443fa
Infinita vida
800675330003
Todas as fases
8004c6500013
Todas as medalhas de ouro
500013010000
8004c63d0003
Todos os truques
8104c628ffff
8004c62a00ff

WWF No Mercy
Código mestre
f103e3602400
Habilitar special (J1)
d015af9e0000
8015af9e0004
Habilitar special (J2)
d015b2f60000
8015b2f60004
Habilitar special (J3)
d015b64e0000
8015b64e0004
Habilitar special (J4)
d015b9a60000
8015b9a60004
Infinito cash
8109940affff
8114fad6ffff
Máximo creation stats
50000a010000
8014fa3c0005
Máximo spirit (J1)
8015af5f00ff
Máximo spirit (J2)
8015b2b700ff
Máximo spirit (J3)
8015b60f00ff
Máximo spirit (J4)
8015b96700ff
Spirit 0 (J1)
8015af5f0000
Spirit 0 (J2)
8015b2b70000
Spirit 0 (J3)
8015b60f0000
Spirit 0 (J4)
8015b9670000
Todos os personagens
50000b020000
810bee40ffff

PLAYSTATION

Championship Motocross 2001: Featuring Ricky Carmichael
Começar na última volta
d0115cd40000
80115cd40002
Começar no 8° round (championship)
d00fe4f80000
800fe4f80007
Máxima pontuação (freestyle)
800fe9cce0ff
800fe9ce05f5

Championship Surfer
Máxima pontuação
800b1bcc270f
Todas as opções
8009733c0001
800973e40001
8009748c0001
800975340001
800975dc0001
800976840001
8009772c0001
800977d40001
800a72d80001
800a72dc0001

Darkstone
Infinitas vidas
800eb8c00064
800eb8c40064
Infinito gold
800eb878e0ff
800eb87805f5
Infinito mana
800eb8c20064
800eb8c60064
Máxima resistência (fire)
300eb8e50063
Máxima resistência (magic)
300eb8e40063
Máxima resistência (poison)
300eb8e60063
Máximo armorclass
300eb8cc0063
Máximo damage
300eb8d00063
Máximo dexterity
800eb8a40064
Máximo hit %
300eb8e20063
Máximo magic
800eb8a20064
Máximo strength
800eb8a00064
Máximo vitality
800eb8a60064

Digimon World
Aumentar bits
80134eb8ffff
Balanço perfeito entre happy e discipline
8013848a0065
801384880030
Desabilitar vírus
8013847e0000
Infinitas vidas
801558240003
Infinito brains
801557e603e7
Infinito defense
801557e203e7
Infinito HP
801557f0270f
801557f4270f
Infinito MP
801557f2270f
801557f6270f
Infinito offense
801557e003e7
Infinito speed
801557e403e7
Máximo em itens em todos os slots
50000a010000
3013d4920063
Terminar fácil (apertar L)
d0135450ffdf
80134eb40003
Todas as medalhas
801bdffaffff
801bdffcffff
Todos os ataques
3015580000ff
3015580100ff
3015580200ff
3015580300ff
3015580400ff
3015580500ff
3015580600ff
3015580700ff
Vitória fácil
801558740000
801559ac0000
80155a140000
801559440000
801558dc0000

Disney's the Lion King: Simba's Mighty Adventure
Infinitas vidas
80074fb40063
Máximo paws
80074fc801f4
80074fbc01f4
80074fb801f4
Recuperar energia (apertar L2)
d007ab7efeff
80074fb003fc
d007ab7efeff
80074fc403fc
Todas as letras (apertar L1)
d007ab7efbff
800944f6ffff

Ducati World Racing Challenge

Máximo cash (apertar R1)
d01a7d28f7ff
801b6fcce0ff
d01a7d28f7ff
801b6fce05f5

Todas as licenças (apertar L2)
d01a7d28feff
801b6fbc0001
d01a7d28feff
801b6fc00001
d01a7d28feff
801b6fc40001
d01a7d28feff
801b6fc80001

Final Fantasy 9

Infinito HP, MP e stones (Amarant)
8008b6941388
8008b68c1388
8008b69603e7
8008b68e03e7
3008b6870063
3008b6930063
3008b69b0063

Infinito HP, MP e stones (Dagger/Garnet)
8008b3c41388
8008b3bc1388
8008b3c603e7
8008b3be03e7
3008b3b70063
3008b3c30063
3008b3cb0063

Infinito HP, MP e stones (Elko)
8008b6041388
8008b5fc1388
8008b60603e7
8008b5fe03e7
3008b5f70063
3008b6030063
3008b60b0063

Infinito HP, MP e stones (Freya)
8008b4dc1388
8008b4e41388
8008b4e603e7
8008b4de03e7
3008b4d70063
3008b4e30063
3008b4eb0063

Infinito HP, MP e stones (Quina)
8008b5641388
8008b5741388
8008b57603e7
8008b56e03e7
3008b5670063
3008b5730063
3008b57b0063

Infinito HP, MP e stones (Steiner)
8008b44c1388
8008b4541388
8008b44e03e7
8008b45603e7
3008b4470063
3008b4530063
3008b45b0063

Infinito HP, MP e stones (Vivi)
8008b32c1388
8008b3341388
8008b32e03e7
8008b33603e7
3008b3270063
3008b3330063
3008b33b0063

Infinito HP, MP e stones (Zidane)
8008b2a41388
8008b29c1388
8008b2a603e7
8008b29e03e7
3008b2970063
3008b2a30063
3008b2ab0063

Máximo gil
8008b7b0e0ff
8008b7b205f5

Desligar empates (minijogo Card Game)
8008324c0000

Todos itens
5000ff020001
8008b7c46301

Ford Racing

Começar na última volta (quick race)
800813380002
8008133c0002
800820460002

Máximo cash
800170bce0ff
800170be05f5

Sempre 1º lugar
d10815940000
800815940000

Gran Turismo 2: The Real Driving Simulator

Começar na 2ª volta
d00a99ac0001
800a99ac0002

Licenças de ouro (A)
801cc0f80400
801cc19c0400
801cc2400400
801cc2e40400
801cc3880400
801cc42c0400
801cc4d00400
801cc5740400
801cc6180400
801cc6bc0400

Licenças de ouro (B)
801cc7600400
801cc8040400
801cc8a80400
801cc94c0400
801cc9f00400
801cca940400
801ccb380400
801ccbdc0400
801ccc800400
801ccd240400

Licenças de ouro (I-A)
801cadc00400
801cae640400
801caf080400
801cafac0400
801cb0500400
801cb0f40400
801cb1980400
801cb23c0400
801cb2e00400
801cb3840400

Licenças de ouro (I-B)
801cb4cc0400
801cb5700400
801cb6140400
801cb6b80400
801cb75c0400
801cb8000400
801cb8a40400
801cb9480400
801cb9ec0400
801cba900400

Licenças de ouro (I-C)
801cbb340400
801cbbd80400
801cbc7c0400
801cbd200400
801cbdc40400
801cbe680400
801cbf0c0400
801cbfb00400
801cc0540400
801cb4280400

Licenças de ouro (super license)
801ca7580400
801ca7fc0400
801ca8a00400
801ca9440400
801ca9e80400
801caa8c0400
801cab300400
801cabd40400
801cac780400
801cad1c0400

Máximo cash (simulation)
801d0fc8e0ff
801d0fca05f5

Piloto automático (aperte L1 + L2 + R1 + R2) (J1)
d00a92281010
800000024d43
d00a92282020
800000020000
d00000024d43
800a9b2a0004

Piloto automático (aperte L1 + L2 + R1 + R2) (J2)
d00a92283000
800000044d43
d00a92280030
800000040000
d00000044d43
800aa66a0004

Todas as licenças de ouro (simulation)
50003ca40000
801ca7580400

Vitória fácil (arcade)
d00a99ac0000
800a99ac0002

Vitória fácil (simulation)
d00a99ac0000
800a99ac0002
801d52ca0200

Lunar 2: Eternal Blue Complete

Máximo cash
8008a7bce0ff
8008a7be05f5

Máximo HP (Gwyn)
8008461003e7
8008461203e7

Máximo HP (Hiro)
8008423c03e7
8008423e03e7

Máximo HP (Jean)
800843c403e7
800843c603e7

Máximo HP (Lemina)
8008454c03e7
8008454e03e7

Máximo HP (Leo/Mystere)
8008448803e7
8008448a03e7

Máximo HP (Ronfar)
8008430003e7
8008430203e7

Máximo MP (Gwyn)
8008461403e7
8008461603e7

Máximo MP (Hiro)
8008424003e7
8008424203e7

Máximo MP (Jean)
800843c803e7
800843ca03e7

Máximo MP (Lemina)
8008455003e7
8008455203e7

Máximo MP (Leo/Mystere)
8008448c03e7
8008448e03e7

Máximo MP (Ronfar)
8008430403e7
8008430603e7

Mega Man X4

Armadura antiga (X)
801721f6 0000

Armadura especial (Ultimate)
801721f6 0100

Personagem invencível
80141928 0100

Infinita vida
80172204 0002

Todas as armaduras
3014196f 00ff

The Mummy

Infinita vida
8009e9680009

Tomb Raider Chronicles

Arma laser sight
300a730b0001

Arma revólver
300a730a0001

Arma uzi
800a73060009

Infinita carga de fuse
800a733affff

Infinita carga de grappling gun
800a733cffff

Infinita carga de revólver
800a7334ffff

Infinita carga de shotgun
800a7336ffff

Infinita carga de uzi
800a7332ffff

Infinita energia
800076003aa4
800076028c21
8000760403e8
800076064302
80007608aaa4
8000760a0801
8000760c0022
8000760ea422
d006a7ccbb42
8006a7c81d80
d006a7ccbb42
8006a7ca0c00

Infinito item flare
800a732effff

Infinito item large medipack
800a732cffff

Infinito item small medipack
800a732affff

Item crowbar
800a730e0001

Item Mars symbol
300a73170001

Item Venus symbol
300a73180001

Todas as armas
8008872c0005

Vigilante 8: 2nd Offense

Infinito brimstone burner (J1 e J2)
800490762400

Infinito bruiser cannon (J1 e J2)
800453a22400

Infinito bulls eye rockets (J1 e J2)
800437b22400

Infinito missiles (J1 e J2)
8004475a2400

Infinito road kill mines (J1 e J2)
80047bd62400

Infinito shield (J1 e J2)
80041e562400

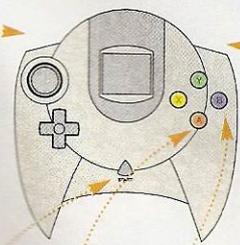
Infinito sky hammer mortar (J1 e J2)
800468b62400

Máximo status (J1)
5000120a0000
8006b9ee6464
5000120a0000
8006b9f06464

Máximo status (J2)
5000120a0000
8006baa26464
5000120a0000
8006baa46464

Todos os personagens (quest) (J1)
5000120a0000
8006b9e801ff

Todos os personagens (quest) (J2)
5000120a0000
8006ba9c01ff

J1, 2, 3, 4 significam jogador 1, 2, 3, 4, respectivamente.

PASSO A PASSO

Na tela do menu principal, selecione select cheat code. Agora, selecione new code e nomeie o jogo que será inserido. Depois, selecione new code e nomeie o código que será inserido. Feito isso, acionando e digitando os códigos, na tela do menu principal, selecione start game with code – mas lembre-se de verificar a origem do jogo.

Obs.: o código mestre precisa ser acionado para habilitar outros códigos.

Leve 1 PSOne

Banque o estilista e desenhe ou descreva uma nova roupa para o Mario, o Crash, o Sonic ou a Lara Croft. O modelito mais criativo leva o videogame

A promoção é simples: invente uma nova roupa para um dos seguintes personagens: Mario, Crash Bandicoot, Sonic ou Lara Croft. Você pode desenhá-la ou apenas descrevê-la, mas não esqueça de pensar em todos os detalhes e explicar o motivo de sua escolha. Vale mudar cor, formato, tudo. Mande uma carta para a gente e o leitor mais criativo leva o PSOne. Escreva do lado de fora do envelope "Promoção 162 *Ação Games*". Serão válidas as cartas com carimbo postal até 27 de abril de 2001. Não se esqueça de preencher a ficha de inscrição ao lado e mandar para nosso endereço: *Ação Games*, avenida Nações Unidas, 7221, 8º andar, CEP 05425-902, Pinheiros, São Paulo (SP).

Nome: ______________________

Data de nascimento: ____/____/____ Sexo: ______

Endereço completo: ______________________

____

Cidade: __________ Estado: ______ CEP: ________-____

Telefone: __________ E-mail: __________

Carteira de identidade: ______________________

Videogame: ______________________

Regulamento

1) Qualquer pessoa poderá participar da promoção, exceto funcionários da *Ação Games* e seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos); **2)** Não há limite para o número de cartas; **3)** As cartas deverão estar acompanhadas da ficha de inscrição desta página (ou cópia da ficha); **4)** Concorrerão ao prêmio as cartas com carimbo postal até dia 27 de abril de 2001; **5)** O vencedor será comunicado pela Redação da *Ação Games* a partir do dia 20 de maio de 2001; **6)** As cartas enviadas não serão devolvidas; **7)** Os participantes autorizam a *Ação Games* ou qualquer outro veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) a utilizar plena e gratuitamente suas imagens e textos, se necessário; **8)** Os participantes do concurso aceitam as condições aqui propostas; **9)** Esta promoção tem caráter estritamente cultural, estando aberta ao público em geral, não envolvendo qualquer modalidade de sorte, de pagamentos ou a necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos ou serviços.

Escreva do lado de fora do envelope: Promoção 162 - *Ação Games*

Envie esta ficha junto com sua carta para a Redação da *Ação Games* – Avenida Nações Unidas, 7221, 8º andar – CEP 05425-902 – São Paulo-SP (somente serão aceitas cartas com carimbo postal até 27 de abril de 2001).

Achou bacana? Então seja criativo e batalhe pelo seu

Acessórios

Compram-se

Compro games e Fita

Novas e queimadas.

Tratar Fone (11) 9421-1163.

Aparelhos

Aqui Videogames Novos e Seminovos.Jogos,acessórios Assistência Técnica. Entrega pessoal e Sedex. F:(011)3846-1470/3846-4375. Site: www.dragoon.com.br

Compro/Vendo/Troco Game/Jogo Play,N64,Dreamcast,S.Nes Etc. F:(0xx11)5512-6431/9787-4561, 9873-5110.

Target Games Playstation IeII N64,Game Boy Color,Dreamcast, Jgs e Aces.Tudo em até 12x.Ac. Ac.Cartões. F:(11) 5084-9450

Compra/ Troca/ Venda Aparelho Play / Dreamcast/ S.Nes/ N64 Só São Paulo.F:(11)5061-4899.

VENDO OU TROCO N. 64,Play e S. Nintendo por Dreamcast. Envio p/Sedex. F:(0xx24) 9909-1944.

Vendem-se

Vendas e Assistência Técnica Jogos e Aces.p/Play.,Nintendo 64.Entr. na capital Via M.Boy. *Envio p/Sedex F:(11)6942-0406

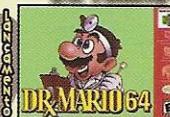
Vendo,Troco: Play, Nintendo64, Super Nintendo e Fitas de Games. Envio por Sedex. F:(0xx11) 6096-4137.

CHEGOU A HORA DE MOSTRAR TODAS AS SUAS HABILIDADES!

POKÉMON STADIUM 2 — 3x R$ 66,33

- 251 POKÉMON! NOVOS TORNEIOS!
- POKÉAGENDA COMPLETA E TMS EXCLUSIVAS.
- CENAS DE COMBATE TRIDIMENSIONAIS COM EFEITOS ESPECIAIS INCRÍVEIS!
- NOVOS MODOS DE JOGO E MINI-GAMES!
- COMPATÍVEL COM AS VERSÕES GOLD, SILVER, AMARELO, AZUL E VERMELHO DO POKÉMON PARA GAME BOY!
- TRANSFIRA DADOS VIA TRANSFER PAK!
- BATERIA DE MEMÓRIA PARA GRAVAR

BANJO-TOOIE — 3x R$ 56,33

F1 RACING — 3x R$ 56,33

DR MARIO (LANÇAMENTO) — 3x R$ 43,00

STAR WARS BATTLE FOR NABOO (LANÇAMENTO) — 3x R$ 56,33

INDIANA JONES (LANÇAMENTO) — 3x R$ 56,33

PAPER MARIO (LANÇAMENTO) — 3x R$ 56,33

CONKER'S BAD FUR DAY — 3x R$ 66,33

DONALD DUCK — 3x R$ 56,33

SUPER SMASH BROS — 3x R$ 43,00

NINTENDO 64 — 3x R$ 163,00 OU EM 10x R$ 57,03

ITENS E POKÉMON!

5 CORES: ANIS, KIWI, JABUTICABA, TANGERINA, UVA.

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK — INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO — 3x R$ 66,33

POKÉMON STADIUM — INCLUI TRANSFER PAK N64! — 3x R$ 66,33

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 — 3x R$ 56,33

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH — 3x R$ 56,33

Nintendo by gradiente

SPIDER-MAN — 3x R$ 56,33

MEGAMAN 64 — 3x R$ 56,33

KIRBY TILT 'N' TUMBLE — SÓ PARA GAME BOY COLOR (LANÇAMENTO) — 3x R$ 33,00

REI LEÃO — SÓ PARA GAME BOY COLOR (LANÇAMENTO) — 3x R$ 33,00

INDIANA JONES — SÓ PARA GAME BOY COLOR (LANÇAMENTO) — 3x R$ 33,00

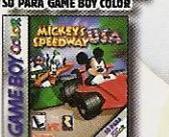
GAME BOY COLOR — 3x R$ 76,33 OU EM 10x R$ 26,71

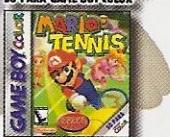
PURPLE, TRANSPARENTE, AMARELO, TEAL, KIWI

CABO GAME LINK — 3x R$ 16,33

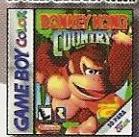
POKÉMON SILVER — 3x R$ 33,00

POKÉMON GOLD — 3x R$ 33,00

MICKEY'S SPEEDWAY USA — SÓ PARA GAME BOY COLOR — 3x R$ 33,00

MARVIN CONTRA-ATACA! — SÓ PARA GAME BOY COLOR — 3x R$ 33,00

MARIO TENNIS — SÓ PARA GAME BOY COLOR — 3x R$ 33,00

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE — SÓ PARA GAME BOY COLOR — 3x R$ 33,00

THE JUNGLE BOOK — SÓ PARA GAME BOY COLOR — 3x R$ 33,00

DONKEY KONG COUNTRY — SÓ PARA GAME BOY COLOR — 3x R$ 33,00

F1 2000 — SÓ PARA GAME BOY COLOR — 3x R$ 33,00

POKÉMON AMARELO — 3x R$ 33,00

Preços válidos até 30/04/2001 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NA14A